

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI GAMES PADA  
SISWA KELAS X SMK KRISTEN 2 KLATEN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Abdul Hadi  
NIM 09104244032

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SEPTEMBER 2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI GAMES PADA SISWA KELAS X SMK KRISTEN 2 KLATEN” yang disusun oleh Abdul Hadi, NIM 09104244032 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Agustus 2013

Pembimbing I

Kartika Nur Fathiyah, M. Si.  
NIP. 19710807 199802 2 001

Pembimbing II

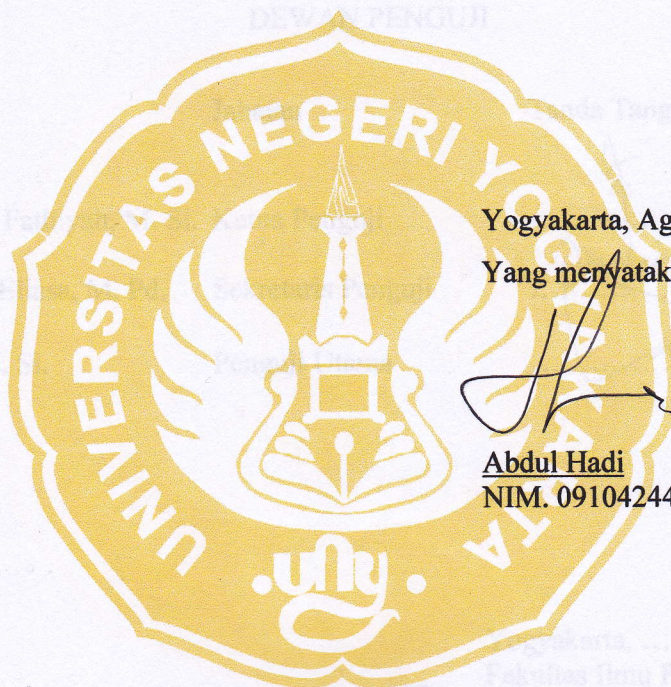
Eva Imania Eliasa M. Pd.  
NIP. 19750717 200604 2 001



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Agustus 2013

Yang menyatakan,


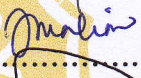
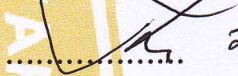
Abdul Hadi  
NIM. 09104244032



## PENGESAHAN

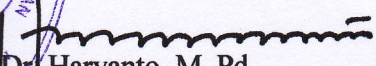
Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI GAMES PADA SISWA KELAS X SMK KRISTEN 2 KLATEN” disusun oleh Abdul Hadi, NIM 09104244032 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Kartika Nur Fathiyah, M. Si.	Ketua Penguji		28-8-2013
Eva Imania Eliasa, M. Pd.	Sekretaris Penguji		28-8-2013
Hiryanto, M. Si.	Penguji Utama		28-8-2013

Yogyakarta, .....16 SEP.....2013  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP. 19600902 198702 1 001



## **MOTTO**

*“Keramahtamahan dalam perkataan menciptakan keyakinan, keramahtamahan dalam pemikiran menciptakan kedamaian, keramahtamahan dalam memberi menciptakan kasih”*

**(Lao Tse)**

*“Kalau seseorang menyalahkan orang lain*

*Ketika ia mengalami kegagalan,*

*Sebaiknya ia juga mengatakan orang lainlah yang berjasa kalau ia sukses”*

**(Howard W. Newton)**

*“Ketika aku bersanding dengan orang lain, sepahit apapun kehidupan ,bagiku akan terasa manis dan indah pada waktunya”*

**(Penulis)**



## **PERSEMBAHAN**

*Karya ini penulis persembahkan untuk :*

- 1. Bapak, Ibu, Adik-adikku tersayang dan seluruh keluarga*
- 2. Sahabat-sahabat tercinta*
- 3. Almamater BK FIP UNY*
- 4. Agama, Nusa dan Bangsa*



# **PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI GAMES PADA SISWA KELAS X SMK KRISTEN 2 KLATEN**

Oleh  
Abdul Hadi  
NIM 09104244032

## **ABSTRAK**

Penelitian didasarkan pada kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten yang cukup rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten melalui *games*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*action research class*) yang dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis dan Taggart, terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari tiga tindakan. Siklus pertama dilaksanakan dengan tiga tindakan, *see our feet 1*, *see our feet 2* dan *writting games*. Tindakan pada siklus kedua, yaitu *blind dragon*, *the tallest building* dan *the longest tie*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tiga instrumen, yaitu angket kemampuan kerjasama, lembar observasi dan pedoman wawancara. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *games* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten. Peningkatan yang signifikan dibuktikan dengan hasil skor angket kemampuan kerjasama dan rata-rata skor *pre test* 121, 96, *post test I* 141,76 dan *post test II* 148,76. Hasil tersebut juga diperkuat dengan wawancara dan observasi adanya peningkatan kemampuan kerjasama diantara siswa dalam berkomunikasi, koordinasidan saling tukar informasi dengan baik.

Kata kunci: Kemampuan kerjasama, *games*



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayat dan karunia-Nya. Hanya dengan pertolongan dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan kemampuan Kerjasama melalui Games pada Siswa Kelas X SMK Kristen 2 Klaten. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas kemudahan dan izin penelitian.
2. Bapak Fathur Rahman, M. Si selaku Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.
3. Ibu Kartika Nur Fathiyah, M. Si dan Ibu Eva Imania Eliasa, M. Pd, selaku dosen pembimbing I dan 2 yang telah begitu baik dan sabar dalam meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, arahan, dukungan, nasehat sejak awal sampai dengan selesainya penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Isti Yuni Purwanti, M. Pd, selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam penyelesaian studi.

5. Seluruh dosen Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan dan pengalamannya selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Kedua orang tua dan adek tercinta yang selalu memberikan dukungan tanpa henti dan menjadi motivasi terbesar dalam hidupku.
7. Ibu Dra. Kristiana Karyawati selaku kepala SMK Kristen 2 Klaten yang telah bekerjasama dan memberikan izin dalam proses penelitian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Guru SMK Kristen 2 Klaten, khususnya Bapak Kristian Sapto, S. Pd, yang telah memberikan informasi dan pengarahan kepada peneliti secara langsung di lapangan.
9. Siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten, khususnya kelas X AP atas kerjasamanya yang baik dalam proses penelitian,
10. Sahabat-sahabatku, Dewi Fatimah, Eka Aryani, Oktantri R Pratami, M. Yogi Prasetyo, Dion Vitrianto, Ramadona P, Asep Kurniawan, Catur, Tya, Citra, mas Ma'il, Dhana dan mas Konjun yang telah memberikan bantuan, dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
11. Keluarga besar ASBAK 2009 yang telah menjadi teman futsal yang paling kompak serta mengajarkan arti kesetiaan dan persahabatan.
12. Keluarga besar SOBARY FAMILY atas kebersamaannya selama ini dan yang tidak bosan memberikan motivasi serta senyuman kepada penulis.
13. Teman-teman BK B 2009, terima kasih atas kebersamaan dan kebahagiaan selama 4 tahun ini, dan yang telah memberikan sejuta pengalaman yang sangat berharga, kalian membuat saya berbeda untuk menjadi yang lebih baik.



14. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam segala hal yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan mendapatkan balasan dari Tuhan YME. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat menerima saran, komentar dan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Yogyakarta, Juli 2013

Abdul Hadi

## DAFTAR ISI

	hal
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
 <b>BAB I    PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
 <b>BAB II    KAJIAN PUSTAKA.....</b>	 <b>9</b>
A. Kemampuan Kerjasama .....	9
1) Pengertian Kemampuan Kerjasama .....	9
2) Aspek-aspek Kerjasama.....	11
3) Faktor-faktor KemampuanKerjasama.....	15
4) Tingkatan Kerjasama.....	16
5) Manfaat Kerjasama.....	20
6) Bentuk-Bentuk kerjasama .....	23
B. Games (Permainan) .....	23
1) Pengertian Games (Permainan) .....	23
2) Karakteristik Games .....	25
3) Jenisdan Bentuk Games .....	27
4) Manfaat Games.....	31
5) Kelebihan Games.....	32
C. Remaja	
1) Pengertian Remaja .....	37



2) Pembatasan Usia Remaja .....	38
3) Klasifikasi Masa Remaja .....	39
4) Tahap Perkembangan Remaja .....	41
5) Tugas Perkembangan Remaja .....	44
D. Kerangka Berfikir .....	46
E. Hipotesis Tindakan .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Pendekatan Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C. Subjek Penelitian .....	49
D. Variabel Penelitian .....	50
E. Desain Penelitian .....	51
F. Rencana Tindakan.....	52
1) Pra Tindakan .....	52
2) Pelaksanaan Tindakan .....	53
G. Teknik dan Instrumen Penelitian .....	55
H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	60
I. Teknik Analisis Data .....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	66
1) Lokasi Penelitian .....	66
2) Waktu Penelitian .....	67
B. Data Subyek Penelitian .....	67
C. Langkah Sebelum Pelaksanaan Tindakan .....	69
D. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 .....	70
E. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2 .....	85
F. Hasil Tindakan Siklus 1 dan 2 .....	98
G. Pembahasan .....	101
H. Keterbatasan Penelitian .....	107
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>108</b>
A. Kesimpulan .....	108
B. Saran .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>114</b>

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Angket Kemampuan Kerjasama .....	57
Tabel 2. Pedoman Wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling .....	59
Tabel 3. Pedoman Wawancara dengan Subyek Penelitian .....	59
Tabel 4. Pedoman Observasi Pelaksanaan Games .....	60
Tabel 5. Rangkuman Item Sahih dan Item Gugur .....	62
Tabel 6. Rumus Kategori Skala .....	64
Tabel 7. Hasil Skor Pretest Siswa .....	69
Tabel 8. Hasil Skor Post Test 1 Siswa .....	81
Tabel 9. Hasil Observasi Siklus 1 .....	82
Tabel 10. Prosentase Peningkatan Skor (Siklus 1) .....	83
Tabel 11. Hasil Skor Post Test 2 Siswa .....	94
Tabel 12. Hasil Observasi Siklus 2 .....	95
Tabel 13. Prosentase Peningkatan Skor (Siklus 2) .....	96
Tabel 14. Hasil Skor Kemampuan Kerjasama Siswa .....	99
Tabel 15. Hasil Observasi dan Wawancara (Siklus 1 dan 2) .....	100



## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan .....	51
Gambar 2. Diagram Peningkatan Skor Siswa Siklus 2 .....	97
Gambar 3. Diagram Peningkatan Kemampuan Kerjasama .....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Angket Kemampuan kerjasama (sebelum uji valid) .....	114
Lampiran 2. Hasil Uji Validitas .....	118
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen (setelah uji valid).....	120
Lampiran 4. Angket Kemampuan Kerjasama (Setelah uji validitas) .....	121
Lampiran 5. Pedoman Games .....	125
Lampiran 6. Hasil Observasi Siklus I .....	130
Lampiran 7. Hasil Observasi Siklus II .....	134
Lampiran 8. Hasil Wawancara Siklus I .....	140
Lampiran 9. Hasil Wawancara Siklus II .....	142
Lampiran 10. Data Hasil <i>pre test</i> .....	146
Lampiran 11. Data Hasil <i>post test I</i> .....	147
Lampiran 12. Data Hasil <i>post test II</i> .....	148
Lampiran 13. Dokumentasi .....	149
Lampiran 15. Surat Izin dan Surat Keterangan Penelitian .....	151



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial. Manusia hanya dapat hidup dan berkembang serta berhubungan dengan manusia lain. Dengan akal budinya, manusia dapat berpikir dan menemukan cara-cara yang paling tepat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik kebutuhan sebagai makhluk individual maupun sebagai makhluk sosial. Hampir sebagian besar waktu dalam kehidupan manusia digunakan untuk berhubungan dengan orang lain, hal tersebut dikarenakan mereka tidak mungkin bahkan tidak dapat memenuhi segala kebutuhannya sendiri secara layak. Salah satu cara yang ditemukan oleh manusia dalam rangka memenuhi kebutuhannya tersebut adalah melalui suatu bentuk kerjasama.

Kemampuan kerjasama merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat dalam kehidupan dewasa ini, tak terkecuali dalam aspek pendidikan dan pembelajaran. Pada aspek pendidikan, misalkan lembaga sekolah, siswa akan selalu membutuhkan kemampuan kerjasama dalam proses interaksi untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Kerjasama pada intinya menunjukkan adanya kesepakatan antara dua orang atau lebih yang saling menguntungkan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan partisipasi siswa (Roestiyah, 1998: 15). Kemampuan bekerjasama ini pun termasuk salah satu nilai pendidikan karakter yang tersirat dalam aspek bersahabat/komunikatif (Kementerian Pendidikan Nasional Badan

Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2010: 10). Nilai pendidikan karakter tersebut, akan mendukung siswa dalam menghadapi dunia karir yang lebih inovatif, kolaboratif dan membutuhkan ketrampilan *teamwork* khusus disetiap pekerjaannya. Maka dari itu, karakter tersebut perlu diwujudkan melalui suatu proses pendidikan, salah satunya di SMK. Melalui Sekolah Menengah Kejuruan yang berorientasi karir, ketrampilan interaksi sosial, khususnya kerjasama perlu dilatih dan ditanamkan pada setiap siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Doni Koesoema, 2010 :149).

Seiring hal tersebut, dalam menghadapi tantangan dunia karir, kemampuan kerjasama perlu dimunculkan pada siswa SMK. Kemampuan kerjasama yang konkret diantara siswa SMK yaitu kerjasama antar individu baik dua orang ataupun lebih dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Melalui aktivitas kerjasama, maka siswa akan dapat melakukan lebih banyak hal daripada jika bekerja sendirian (West, 2002: 1). Hal ini membuktikan bahwa pada bidang aktivitas dan upaya manusia, jika dilakukan dengan adanya kerjasama secara kelompok, maka akan mengarah pada efisiensi dan efektivitas yang lebih baik. Manfaat kerjasama secara umum bagi siswa ialah siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan berbicara, siswa lebih menghargai pendapat orang lain, siswa dapat menentukan kebiasaan yang baik, menimbulkan persahabatan yang akrab dan menyadari bahwa kerjasama dapat memecahkan tugas yang dibebankan kepada siswa di SMK (Isjoni, 2007 : 190).

Dewasa ini, bentuk pengaplikasian dari kemampuan kerjasama sudah dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Masyarakat sekarang banyak yang menerapkan kerjasama di dalam berbagai aspek kehidupan untuk mencapai



sebuah tujuan yang diharapkan dan saling menguntungkan. Namun disisi lain, ada pula yang kurang memahami makna kerjasama, akibatnya kerjasama hanya dilatar belakangi kepentingan individu semata, cenderung menonjolkan egonya masing-masing, timbul perpecahan diantara kelompok, meningkatnya permusuhan dibandingkan dengan persaingan dan semakin tajamnya budaya manusia yang materialistis serta mengesampingkan tradisi kerjasama (Tangkilisan, 2004: 86).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 4 guru Bimbingan dan Konseling SMK di Kabupaten Klaten pada tanggal 27 Desember 2012 , peneliti menemukan bahwa rendahnya kemampuan kerjasama terjadi di lingkungan SMK. Pada umumnya para siswa masih belum bisa mengartikan makna kerjasama ini dengan benar, terutama bila dikaitkan dengan aplikasinya dalam pembelajaran, misalkan masih adanya saling ketergantungan yang negatif diantara individu-individu dalam kelompok tersebut untuk mencapai tujuan, adanya kesalahpahaman atau perselisihan diantara anggota kelompok, kurang adanya tanggungjawab personal individu dan kurang berkembangnya komunikasi interpersonal dalam kelompok kecil, serta tidak adanya rasa empati dalam kelompok. Hal yang demikian sudah semestinya dapat dihindari ketika siswa dapat menjalin kerjasama diantara anggota kelompok, namun kenyataannya masih ada hambatan yang muncul dan dapat memberikan dampak negatif bagi siswa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara secara langsung pada tanggal 4 Januari 2013, peneliti menemukan adanya realita guru BK dan guru mata pelajaran Kewirausahaan ketika memberikan tugas kelompok kepada siswa kelas

X untuk mengobservasi kantor percetakan di sekitar lingkungan sekolah. Kebanyakan siswa tersebut melaksanakan tugasnya secara individual dan tidak dapat membentuk kelompok kecil serta tidak mampu mempresentasikan hasilnya secara berkelompok sehingga hasilnya pun tidak seperti yang diharapkan. Berdasarkan wawancara dengan guru BK, peneliti menemukan bahwa komunikasi antar siswa belum terjalin secara maksimal. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten cukup rendah .

Selain itu, berdasarkan wawancara peneliti dengan 8 siswa kelas X, ditemukan bahwa siswa satu dengan yang lain masih enggan berkomunikasi dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hal itu dikarenakan adanya sikap pemalu dan cenderung masih menutup diri dengan orang lain. kondisi tersebut secara tidak langsung berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan perkembangan siswa serta berdampak buruk dalam pola pergaulan siswa baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

Dalam mengatasi hal tersebut, guru mata pelajaran sering memberikan tugas kelompok, agar siswa kelas X dapat terbiasa menjalin kerjasama satu sama lain, namun kenyataannya masih adanya hambatan-hambatan yang dihadapi sehingga pencapaian tujuan belum maksimal. Selain itu, Guru BK juga telah memberikan pelayanan Bimbingan dan Konseling baik secara langsung maupun tidak langsung kepada siswa dengan permasalahan yang terkait, namun sama halnya dengan usaha guru mata pelajaran, hasilnya pun juga belum maksimal. Teknik pelayanan bimbingan dan konseling yang selama ini diterapkan oleh guru pembimbing dinilai siswa masih kurang menarik dan belum diterapkannya

teknik yang lebih inovatif, seperti menggunakan teknik games dalam meningkatkan kerjasama siswa sehingga manfaat dari pelayanan tersebut belum dirasakan sepenuhnya oleh siswa.

Menyikapi rendahnya kemampuan kerjasama tersebut, melalui sebuah permainan atau *games* yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten Artinya permainan ini merupakan sebuah proses dalam aktivitas yang mengikutsertakan siswa dalam tujuan meningkatkan kerjasama. Melalui permainan atau *games*, bukan hanya kesenangan tetapi hal yang terpenting siswa akan mampu mengambil sisi positif untuk membangun interaksi sosial dan empati serta kepekaan sosial lainnya yang terkait dalam kemampuan kerjasama. Selain itu, Mulherin (dalam Muro & Dinkmeyer, 1977: 111) menyebutkan bahwa permainan (*games*) merupakan salah satu model bimbingan dan konseling yang dipandang efektif dalam meningkatkan pengetahuan keterampilan dan kesadaran diri siswa yang terkait dengan kemampuan kerjasama siswa yang mulai luntur.

Definisi bermain (*games*) dijelaskan Dockett & Fleer (2000: 67) Bermain merupakan sebuah proses dalam mengikutsertakan peserta dalam tujuan, namun lebih dari pembentukan sikap didalamnya. Sedangkan Hurlock (1997) memberikan opini tentang *games* adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilaksanakan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Beberapa penelitian Bimbingan dan Konseling yang di dalamnya menggunakan permainan sebagai salah satu teknik yang efektif, adalah Faizah

(2008: 50). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan berinteraksi sosial dan kerjasama setelah diberi kegiatan layanan dasar dalam bimbingan dan konseling melalui permainan. Melalui teknik bermain, siswa dapat membuka diri dan menerima orang lain dalam suatu kelompok untuk memecahkan suatu masalah. Penelitian Rustianti (2008) juga menunjukkan hasil yang sama, dimana permainan dalam program bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP. Begitu juga hasil penelitian dari Eva Imania Eliasa (2011: 30) yang memberikan kesimpulan bahwa program Bimbingan Pribadi Sosial melalui permainan meningkatkan kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa.

Dari uraian di atas, dapat diketahui pentingnya *games* (permainan) dalam Bimbingan dan Konseling. Melalui penerapan *games* dalam layanan Bimbingan dan Konseling, diharapkan kemampuan kerjasama pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten dapat meningkat secara maksimal dan tercapai tujuan yang diharapkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, maka teridentifikasi permasalahan yang diambil pada penelitian sebagai berikut :

1. Kemampuan kerjasama antar siswa di SMK Kristen 2 Klaten Khususnya kelas X cukup rendah .
2. Siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten satu dengan yang lainnya, masih enggan berkomunikasi dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok .



3. Metode penerapan pelayanan Bimbingan dan Konseling dalam meningkatkan kerjasama siswa yang masih kurang menarik.
4. Belum diterapkannya bimbingan melalui teknik *games* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten

#### **C. Pembatasan Masalah**

Dari beberapa permasalahan tersebut, peneliti membatasi belum diterapkannya teknik *games* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten.

#### **D. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :  
“ Apakah ada peningkatan kemampuan kerjasama melalui *games* pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kerjasama melalui *games* pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan wawasan konseptual tentang bagaimana teknik *games* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru Pembimbing

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi model layanan Bimbingan dan Konseling oleh Guru Pembimbing bagaimana teknik *games* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini kelak dapat diterapkan oleh peneliti terkait dengan permasalahan peningkatan kerjasama siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini, diharapkan melalui teknik *games* siswa dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dilingkungan sekolah maupun di masyarakat.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritik**

##### **1. Kerjasama**

###### **a. Definisi Kerjasama**

Kerjasama diartikan sebagai kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 120). Selain itu kerjasama juga didefinisikan bekerja bersama dengan rekan satu rekan kelompok atau satu tim sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan, karena kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah (Lie, 2007: 27).

Kerjasama adalah bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang diinginkan bersama (Johnson & Johnson, 1991: 162). Mengacu pada pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa suatu kerjasama adalah kumpulan/kelompok yang terdiri dari beberapa orang anggota yang saling membantu dan saling tergantung satu sama lain dalam melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan bersama. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa, individu-individu yang ada dalam kelompok tersebut mempunyai tanggung jawab yang sama, sehingga tujuan yang diinginkan akan bisa dicapai oleh mereka, apabila mereka saling bekerjasama.

Menurut Pamudji (1985:12-13) kerjasama pada hakekatnya mengindikasikan adanya dua pihak atau lebih yang berinteraksi secara dinamis untuk mencapai suatu tujuan bersama. Dalam pengertian itu terkandung tiga unsur pokok yang melekat pada suatu kerangka kerjasama, yaitu unsur dua pihak atau lebih, unsur interaksi dan unsur tujuan bersama. Jika satu unsur tersebut tidak termuat dalam satu obyek yang dikaji, dapat dianggap bahwa pada obyek itu tidak terdapat kerjasama. Unsur dua pihak, selalu menggambarkan suatu himpunan yang satu sama lain saling mempengaruhi sehingga interaksi untuk mewujudkan tujuan bersama penting dilakukan. Apabila hubungan atau interaksi itu tidak ditujukan pada terpenuhinya kepentingan masing-masing pihak, maka hubungan yang dimaksud bukanlah suatu kerjasama.

Menurut Zainudin (1996: 2) kerjasama merupakan kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan kerjasama merupakan suatu hubungan yang terjalin berdasarkan kepedulian dan keuntungan bersama yang dilandasi dengan norma yang berlaku.

Menurut Tangkilisan (2004:86) kerjasama ialah suatu bentuk kegiatan yang mempunyai kekuatan diantara anggota didasarkan atas hak, kewajiban dan tanggungjawab masing-masing orang untuk mencapai tujuan. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa,



kerjasama memiliki suatu kekuatan diantara individu atas hak dan kewajibannya untuk bersinergi dalam mencapai tujuan bersama.

Menurut Michaelis (1986 :163) keterampilan kerjasama merupakan hal penting yang paling diunggulkan dalam kehidupan masyarakat utamanya budaya demokratis, dan merupakan salah satu indikator dari lima indikator perilaku sosial, yakni tanggung jawab, peduli pada orang lain, bersikap terbuka, dan kreativitas. Pada pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa kerjasama sesuatu hal yang penting dan harus ditanamkan pada masyarakat, tak terkecuali pada siswa.

Dari beberapa pengertian kerjasama diatas, dapat diartikan bahwa, suatu interaksi yang bersifat dinamis dan bertanggung jawab yang ditujukan untuk memenuhi kepentingan pihak yang terlibat dalam proses kerjasama serta senantiasa menempatkan pihak-pihak yang berinteraksi pada posisi yang seimbang, serasi dan selaras dalam mencapai tujuan tertentu

#### b. Aspek-aspek kerjasama

Dalam ketrampilan kerjasama, memiliki beberapa aspek yang dapat dijadikan sebagai acuan sejauh mana kerjasama tersebut dapat berjalan dengan baik. Menurut West (2002: 42), aspek-aspek dalam kerjasama meliputi :

1) Komunikasi

Yaitu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Hal tersebut sangat dibutuhkan dalam proses kerjasama.

2) Koordinasi

yaitu suatu proses pengintegrasian atau penyatuan visi dan misi, dalam kata lain adanya penyatuan tujuan antara pihak-pihak yang sedang bekerjasama untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

3) Kooperasi

Yaitu usaha masing-masing individu baik secara fisik maupun psikis dalam mencapai tujuan kerjasama.

4) Saling tukar informasi

Yaitu saling memberikan kontribusi ide atau gagasan yang konstruktif dari pihak-pihak yang terlibat dalam proses kerjasama untuk mendukung kegiatan yang akan dilakukan.

Dari aspek-aspek tersebut, penulis dapat mengartikan bahwa dalam proses aktivitas kerjasama memerlukan beberapa ketrampilan sosial yang menjadi bagian terpenting dalam pelaksanaan kerjasama. Ketrampilan-ketrampilan tersebut meliputi : berinteraksi dengan orang lain, mengatur diri dalam kondisi lingkungan sosial dan saling memberikan gagasan demi majunya kinerja kerjasama yang lebih baik.

Sedangkan, Davis (dalam Dewi, 2006: 162) mengemukakan, aspek-aspek kerjasama adalah sebagai berikut:

1) Tanggung jawab

yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerja sama yang baik.

2) Saling berkontribusi

yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama.

3) Pengerahan kemampuan secara maksimal

yaitu dengan mengerahkan kemampuan masing-masing anggota tim secara maksimal, kerja sama akan lebih kuat dan berkualitas.

Dari aspek-aspek tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses kerjasama membutuhkan suatu kesadaran tanggung jawab dari setiap individu dan saling mengerahkan kemampuan dirinya baik kemampuan fisik maupun psikis untuk mencapai tujuan kerjasama yang berkualitas.

Menurut Eggen dan Kauchak (2004: 139), keterampilan kerjasama, seperti (1) mendengarkan dengan sopan ketika orang lain berbicara dan baru berbicara setelah orang lain selesai berbicara, (2) melakukan interupsi dengan sopan, (3) memperlakukan ide-ide orang lain dengan rasa hormat dan penghargaan, (4) merumuskan atau menangkap ide-ide orang lain dengan kata-kata sendiri dengan tepat lebih dahulu sebelum menyatakan ketidaksetujuannya, dan (5) mendorong setiap orang berpartisipasi dalam kelompoknya, merupakan keterampilan yang penting diajarkan kepada siswa seperti halnya

kemampuan akademik. Dari keterampilan-keterampilan kerjasama tersebut, dapat diartikan bahwa kemampuan kerjasama sangat nyata dalam mendorong perilaku yang adaptif dan dapat mencetuskan ide kreatif siswa baik secara individu maupun kelompok

Menurut Johnson dan Johnson (1991: 168), karakteristik suatu kelompok kerjasama terlihat dari adanya lima komponen yang melekat pada program kerjasama tersebut, yakni :

- 1) adanya saling ketergantungan yang positif diantara individu-individu dalam kelompok tersebut untuk mencapai tujuan,
- 2) adanya interaksi tatap muka yang dapat meningkatkan sukses satu sama lain diantara anggota kelompok,
- 3) adanya akuntabilitas dan tanggungjawab personal individu,
- 4) adanya keterampilan komunikasi interpersonal dan kelompok kecil, serta
- 5) adanya keterampilan bekerja dalam kelompok.

Dari karakteristik kerjasama tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan suatu ketrampilan yang ditandai dengan adanya ikatan personal satu dengan yang lain yang saling berkomunikasi, dan saling mengemban tanggung jawab bersama dalam kinerja kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Dari beberapa aspek yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, berdasarkan West (2002:42) maka peneliti menyimpulkan bahwa, aspek-aspek dalam ketrampilan kerjasama meliputi komunikasi, koordinasi, kooperasi, dan saling tukar informasi. Disamping itu peneliti juga sependapat bahwa aspek-aspek tersebut saling berkaitan dan berperan



penting dalam kerjasama serta sebagai indikator keberhasilan dalam proses kerjasama antar individu.

c. Faktor-faktor kerjasama

Menurut Charles H. Cooley (1995: 153), kerjasama timbul apabila orang menyadari mereka memiliki kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian diri terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut melalui kerjasama. Dengan demikian, dalam kerjasama terdapat faktor penting yakni adanya kesadaran terhadap kepentingan-kepentingan dan adanya organisasi untuk mencapai kepentingan tersebut.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kerjasama (Charles H. Cooley, 1995: 154), antara lain 1) adanya permasalahan yang harus dihadapi. 2) untuk mencari keuntungan. 3) dorongan untuk menolong orang lain. 4) adanya orientasi kelompok. Dari faktor kerjasama tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kerjasama dipengaruhi oleh faktor permasalahan yang akan dihadapi, kepentingan pribadi maupun kelompok dan tujuan yang diharapkan.

Sedangkan menurut (Fandi Tjiptono, 2000: 108), ada beberapa faktor yang mendasari proses kerjasama, antara lain :

- 1) Pemikiran dua orang atau lebih cenderung lebih baik daripada pemikiran satu orang.

- 2) Konsep sinergi [  $1 + 1 > 2$  ], yaitu bahwa hasil tim jauh lebih baik daripada jumlah bagiannya (anggota individual).
- 3) Anggota tim dapat saling mengenal dan saling percaya, sehingga mereka dapat saling membantu.
- 4) Kerjasama dapat membina komunikasi dengan baik.

Dari hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor dalam kerjasama ialah adanya pemikiran bahwa kerja bersama hasilnya akan lebih baik daripada satu orang dan adanya komunikasi serta rasa saling percaya dari setiap anggota akan senantiasa membuat kerjasama berjalan dengan baik.

d. Tingkatan kerjasama

Kemampuan kerjasama (Trianto, 2007: 91) dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu : tingkatan dasar, tingkatan terampil dan tingkatan mahir, adapun kemampuan kerjasama termasuk dalam tiga tingkatan kerjasama tersebut adalah:

1) Tingkatan dasar

Yaitu tingkatan pemula atau tingkatan dimana individu mengemban tanggung jawab dasar dalam proses kerjasama, karakteristik individu yang tergolong dalam tingkatan dasar, antara lain :

- a) Mengambil giliran dan berbagi tugas ; setiap anggota bersedia menerima, menggantikan serta mengemban tugas atau tanggung jawab tertentu.

- b) Berada dalam kelompok ; melakukan kerjasama selama kegiatan belajar berlangsung.
- c) Berada dalam tugas ; tetap berada dalam kelompok, tetap bekerjasama dengan anggota kelompok, dan meneruskan tugas dan tanggung jawabnya agar kegiatan dapat diselesaikan tepat waktu.
- d) Mendorong partisipasi ;mendorong semua anggota kelompok untuk tetap bekerjasama, saling membantu dan memberikan kontribusi terhadap tugas-tugas kelompok.
- e) Mengundang anggota kelompok lain untuk berpartisipasi ; meminta orang lain (anggota lain) memberikan sumbang saran ikut bicara terhadap tugas yang diberikan.
- f) Menyelesaikan tugas tepat waktu ; memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang diemban.

## 2) Tingkatan terampil

Yaitu tingkatan dimana individu dapat mengatur dan mengembangkan pikirannya serta menyikapi hambatan-hambatan yang terjadi dalam konteks kerjasama. Karakteristik individu yang tergolong dalam tingkatan terampil , antara lain :

- a) Mengatur dan mengorganisir; merencanakan bentuk ketrampilan yang diperlukan, menyusun dan menyelesaikan suatu pekerjaan secara efektif dan efisien.
- b) Menerima tanggung jawab ; bersedia memikul tanggung jawab sendiri dan kelompoknya.

- c) Mengurangi ketegangan ; menciptakan suasana damai dalam belajar bersama kelompok.

### 3) Tingkatan mahir

Yaitu tingkatan dimana individu dapat menjalankan hak dan kewajibannya dengan baik mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan tahapan mengevaluasi hasil yang dicapai dalam kerjasama. Karakteristik individu yang tergolong dalam tingkatan mahir, antara lain :

- a) Memeriksa ketepatan ; membandingkan jawaban-jawaban yang ada, memastikan mana jawaban benar dan yang salah kepadateman sekelompok.
- b) Mengevaluasi kebenaran jawaban ; membantu siswa lain memikirkan dan menimbang-nimbang yang diberikan hingga mereka yakin bahwa jawaban itu memang tepat.
- c) Berkompromi ; membangun rasa hormat kepada orang lain dengan belajar mengkritik pendapatnya (bukan orangnya) untuk mengurangi ketegangan dan perdebatan yang mungkin terjadi.

Sedangkan tingkatan kerjasama ( Lie, 2008 :45) mengungkapkan bahwa tingkatan kerjasama dibagi menjadi tiga, yaitu tingkat awal, menengah dan mahir. Karakteristik tingkatan tersebut antara lain :

- 1) Keterampilan kerjasama tingkat awal, yaitu :
  - a) Berada dalam tugas, yaitu menjalankan tugas sesuai dengan tanggung jawabnya.

- b) Mengambil giliran dan berbagi tugas, yaitu mengantikan teman dengan tugas tertentu dan mengambil tanggung jawab
  - c) Mendorong adanya partisipasi, yaitu memotivasi semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi
  - d) Menggunakan kesepakatan, yaitu menyamakan persepsi atau pendapat.
- 2) Keterampilan kerjasama tingkat menengah, yaitu :
- a) Mendengarkan dengan aktif, yaitu menggunakan pesan fisik dan verbal agar pembicara mengetahui anda secara energik menyerap informasi.
  - b) Bertanya, yaitu meminta atau menanyakan kembali informasi dengan kalimat berbeda.
  - c) Memeriksa ketepatan, yaitu membandingkan jawaban, memastikan bahwa jawaban tersebut benar.
- 3) Keterampilan kerjasama tingkat mahir, yaitu :
- a) Mengolaborasi, yaitu memperluas konsep
  - b) Membuat kesimpulan
  - c) Menghubungkan pendapat-pendapat dengan topik tertentu

Dari tingkatan kemampuan kerjasama tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap kerjasama memiliki tingkatan dan karakteristik masing-masing, mulai dari tingkatan dasar atau awal sampai dengan tingkatan mahir. Tingkatan tersebut berdasarkan



sejauh mana kemampuan individu dapat melakukan proses kerjasama secara bertahap dan berkelanjutan.

e. Manfaat kerjasama

Moh. Jafar Hafsah (2000: 102) melihat manfaat kerjasama, antara lain dibedakan atas:

1) Manfaat produktivitas

Produktivitas adalah suatu model ekonomi yang diperoleh dari membagi output dengan input. Dengan formulasi di atas dan sesuai dengan rumus  $1 + 1 > 2$  sebelumnya, maka produktivitas dikatakan meningkat bila dengan input yang tetap diperoleh output yang semakin besar. Selain itu, produktivitas yang tinggi dapat diperoleh dengan cara mengurangi penggunaan input (dengan syarat tidak mengurangi kualitas), sehingga dengan output yang tetap dengan penggunaan input yang sedikit menunjukkan adanya peningkatan produktivitas.

2) Manfaat efisiensi

Manfaat efisiensi dapat diartikan sebagai dicapainya cara kerja yang hemat, tidak terjadi pemborosan, dan menunjukkan keadaan menguntungkan, baik dilihat dari segi waktu, tenaga, maupun biaya. Ini dapat dicapai karena dalam kerjasama mengikat pihak-pihak yang bekerjasama untuk menaati segala kesepakatan, serta terjadi spesialisasi tugas dan tanggung jawab sesuai dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing

### 3) Manfaat kualitas

Sebagai akibat adanya manfaat produktivitas dan efisiensi, maka dengan kerjasama akan dicapai pula manfaat kualitas, kuantitas, dan kontinuitas. Dengan adanya penggabungan dua potensi dan kekuatan untuk menutupi kelemahan dari masing-masing pihak yang bekerjasama maka akan dihasilkan tingkat produktivitas yang tinggi dan efisiensi serta efektivitas.

Dari manfaat kerjasama tersebut dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan sebuah hubungan yang saling menguntungkan satu sama lain dalam mengembangkan produktivitas kerja, efisiensi waktu dan kualitas hasil yang dicapai.

Kusnadi (2003: 21) mengatakan bahwa kerjasama mempunyai beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mendorong persaingan di dalam pencapaian tujuan dan peningkatan produktivitas.
- 2) Mendorong berbagai upaya individu agar dapat bekerja lebih produktif, efektif, dan efisien.
- 3) Dapat terciptanya sinergi sehingga biaya operasionalisasi akan menjadi semakin rendah yang menyebabkan kemampuan bersaing meningkat.
- 4) Mendorong terciptanya hubungan yang harmonis antarpihak terkait serta meningkatkan rasa kesetiakawanan.
- 5) Kerjasama menciptakan praktek yang sehat serta meningkatkan semangat kelompok.
- 6) Kerja sama mendorong ikut serta memiliki situasi dan keadaan yang terjadi dilingkungannya, sehingga secara otomatis akan ikut menjaga dan melestarikan situasi dan kondisi yang telah baik.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengartikan bahwa manfaat kemampuan kerjasama dapat mendorong terciptanya semangat antar

individu dan hubungan yang harmonis untuk mencapai hasil kerja yang produktif, efektif dan efisien.

Kegiatan kerjasama bagi siswa dapat meningkatkan kebanggaan bersama dan kehidupan demokratis (Sudjana, 2006: 50), manfaat kerjasama secara umum dapat menjadikan siswa :

- 1) Merasa sadar diri sebagai anggota kelompok.
- 2) Merasa sadar diri memiliki tujuan bersama berupa tujuan kelompok.
- 3) Memiliki rasa saling membutuhkan dan saling tergantung.
- 4) Memiliki kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lainnya
- 5) Memiliki tindakan bersama sebagai perwujudan tanggung jawab kelompok
- 6) Pemenuhan kebutuhan bersosialisasi.
- 7) Menyadari adanya pengakuan jika kerjasamanya berhasil memecahkan tugas yang dibebankan sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk bekerjasama dan berbagi tugas serta merasa satu dalam semangat kerja.

Beberapa manfaat kerjasama tersebut, dapat diartikan bahwa kerjasama memiliki andil besar dalam kehidupan siswa, mulai dari sisi pribadi siswa sampai dengan bagaimana siswa berinteraksi dengan orang lain serta mengemban suatu tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok.

Dari kedua manfaat kerjasama yang telah di uraikan, maka peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan kerjasama bermanfaat bagi individu atau siswa untuk membangun semangat, tanggung jawab dan hubungan yang harmonis dalam pencapaian hasil kerja yang produktif, efektif dan efisien.

f. Bentuk-bentuk kerjasama

Menurut Soekanto (1986: 198), dari sudut pandang sosiologis pelaksanaan kerjasama antar kelompok masyarakat dapat dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu:

1) *Bargaining*

yaitu kerjasama antara orang per orang dan atau antar kelompok untuk mencapai tujuan tertentu dengan suatu perjanjian saling menukar barang, jasa, kekuasaan, atau jabatan tertentu.

2) *Cooptation*

yaitu kerjasama dengan cara rela menerima unsur-unsur baru dari pihak lain dalam organisasi sebagai salah satu cara untuk menghindari terjadinya keguncangan stabilitas organisasi.

3) *Coalition*

yaitu kerjasama antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan yang sama. Di antara organisasi yang berkoalisi memiliki batas-batas tertentu dalam kerjasama sehingga jati diri dari masing-masing organisasi yang berkoalisi masih ada. Bentuk-bentuk kerjasama tersebut biasanya terjadi dalam dunia politik.

**2. Games (Permainan)**

a. Pengertian *Games* (Permainan)

Istilah *play* diartikan bermain, sedangkan *games* diartikan permainan, Andang Ismail (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 3) membedakan dua maksud dari kata tersebut yaitu bahwa bermain (*play*)

dapat bermakna sebagai suatu aktivitas murni untuk bermain mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah”, sedangkan permainan (*games*) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”. Dari pengertian tersebut permainan merupakan suatu aktivitas untuk mencari kepuasan atau kesenangan tanpa mempertimbangkan menang dan kalah. Kedua permainan sebagai aktivitas dalam mencari sebuah kepuasan dan mempertimbangkan menang-kalah.

Definisi bermain dijelaskan Dockett & Fleer (2000: 80) dimana bermain merupakan sebuah proses dalam mengikutsertakan peserta dalam tujuan, namun lebih dari pembentukan sikap didalamnya. Hal tersebut dapat diartikan bahwa bermain merupakan proses melibatkan individu dalam mencapai tujuan permainan, namun lebih menitik beratkan pada pembentukan karakter dari kegiatan permainan tersebut.

Hurlock (1997: 86) memberikan opini tentang bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Hal itu mengandung pengertian bahwa kegiatan permainan dilakukan secara bebas dan suka rela, tanpa adanya tekanan serta pengaruh dari pihak luar.

Dari beberapa pengertian di atas permainan merupakan aktivitas atas dasar kesenangan melalui pengolahan diri baik dalam segi pikiran maupun fisik dalam mencapai tujuan permainan. Hal ini individu

memerlukan pengolahan diri untuk memotivasi dirinya sendiri dalam kegiatan permainan (*games*).

b. Karakteristik *Games*

Definisi permainan (*games*) merupakan alat bagi individu untuk menjelajahi kehidupan dirinya, yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak dapat melakukan menjadi mampu melakukan. Bermain bagi individu memiliki nilai yang penting dalam proses perkembangan hidupnya.

Berkaitan dengan sifat permainan dalam Pelegrini, (Ahmad Firmansyah, 2010: 90) permainan memiliki sifat sebagai berikut :

- 1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memiliki rasa kepuasan tersendiri
- 2) Pemain asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang dengan tujuannya
- 3) Aktivitas permainan dapat bersifat non literal
- 4) Permainan bersifat bebas dalam aturan-aturan yang dipaksakan dari luar
- 5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pemainannya

Dari pengertian dan sifat-sifat permainan diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa alat bagi individu atau remaja untuk mengolah segala kemampuan dirinya secara aktif, dalam usaha pembentukan karakter diri yang lebih baik melalui suatu bentuk permainan (*games*).

Menurut Eitington (1996: 125) permainan memiliki beberapa karakteristik khusus yaitu :

- 1) Singkat yaitu permainan dapat dilakukan dari ilustrasi visual pertama atau sketsa verbal menjadi latihan diskusi kelompok dalam waktu tidak lebih dari 60 menit.

- 2) Tidak membutuhkan banyak biaya, yaitu pada umumnya media permainan relatif dapat dijangkau, bahkan dalam pelaksanaannya permainan tidak harus membutuhkan peralatan dan bahan.
- 3) Partisipatif yaitu agar lebih efektif permainan harus melibatkan peserta secara fisik dan psikologis.
- 4) Menggunakan alat (*property*) yaitu beberapa permainan melibatkan penggunaan alat sederhana untuk membuat suasana menjadi lebih nyata dalam aktivitas pelaksanaannya.
- 5) Beresiko rendah yaitu permainan tidak boleh berbahaya bagi pesertanya. Kalau perlu sebelum dilaksanakan kepada pihak lain, permainan terlebih dahulu harus melalui uji coba.
- 6) Memiliki fokus tunggal yaitu berkebalikan dengan metode simulasi, permainan sering digunakan untuk menggambarkan satu poin (tujuan) penting saja.

Pendapat Eitington tersebut menyatakan bahwa dalam penyelenggaraan permainan setidaknya memenuhi kriteria singkat (tidak memerlukan waktu yang banyak), biaya relatif murah dan dapat dijangkau, partisipatif (melibatkan peserta baik secara fisik maupun psikologis). Menggunakan alat sederhana sebagai pendukung, beresiko rendah, jenis kegiatannya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan memiliki fokus tunggal (menuju kepada satu tujuan yang akan dicapai).



c. Jenis dan Bentuk *Games*

Jenis permainan dilihat dari jumlahnya, menurut Piaget (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 6) dapat dikelompokkan dalam bermain sendiri (*soliteir play*) seperti anak perempuan berbicara dengan bonekanya, anak laki-laki bermain dengan miniatur mobilnya, sampai bermain secara kooperatif (*cooperatif play*) yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak. Pendapat ini sejalan dengan Gordan & Browne (Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 6) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain ditinjau dari dimensi perkembangan sosialnya, digolongkan menjadi 4 bentuk, yaitu :

1) Bermain soliter

Bermain sendiri atau tanpa dibantu oleh orang lain. Para peneliti menganggap bermain soliter mempunyai fungsi yang sangat penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini, 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot.

2) Bermain paralel

Bermain paralel yaitu bermain sendiri namun berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan yang lain. Selama bermain, anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh temannya. Dengan meniru individu belajar tema bermain yang dimiliki individu lain.

3) Bermain asosiatif

Bermain asosiatif terjadi bila individu bermain bersama dalam kelompoknya, seperti bermain bola bersama.

4) Bermain kooperatif

Bermain kooperatif bila individu mulai aktif menggalang teman untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan permainan.

Di sisi lain, Nandang Rusmana (2009: 50) mengkategorikan jenis permainan dalam 3 tipe berdasarkan pada apa yang menentukan dan siapa yang menang, yaitu : (1) Permainan keterampilan fisik, mempergunakan otot kasar-otot halus, sangat kompetitif, memiliki aturan yang mudah dijelaskan dan secara khusus bermanfaat untuk menilai kontrol impuls individu dan tingkatan umum dan integrasi kepribadian; (2) *Game* strategi, mempunyai keuntungan dalam mengamati kekuatan dan kelemahan intelektual, mengaktifkan proses ego, konsentrasi dan kontrol diri; (3) *Game* untung-untungan yang bersifat acak dan tidak sengaja.

Dari kedua uraian jenis permainan tersebut. Peneliti menyimpulkan bahwa setiap permainan (*games*) mempunyai gaya dan karakternya masing-masing untuk mengembangkan setiap ketrampilan afektif dan psikomotorik dalam diri individu.

Jenis permainan (*games*) yang digunakan dalam meningkatkan kerjasama adalah *see our feet, the tallest building dan blind dragon*. Bermain *see our feet* bertujuan membantu siswa meningkatkan kemampuannya menjalin hubungan baik dengan orang lain. Hal ini sesuai

dengan pendapat Suwarjo dan Eva Imania Eliasa (2011:64) bahwa bermain *see our feet* bertujuan untuk melatih kerjasama, kebersamaan, kekompakan dalam mencapai tujuan bersama. Kebersamaan dan kekompakan akan terwujud jika masing-masing individu menjalin hubungan baik dengan individu lain. Tahapan *games see our feet* antara lain mengatur setiap kelompok untuk berbaris teratur, kemudian mengikat masing-masing kaki kanan dan kaki kiri teman disampingnya, selanjutnya memberikan aba-aba kepada semua kelompok untuk bergerak menyamping kira-kira 50 meter dari start sampai finish. Dalam proses menempuh garis finish yang terdiri dari beberapa rintangan setiap peserta tidak diperbolehkan mengeluarkan suara apapun. Tim yang cepat sampai garis finis dinyatakan sebagai pemenangnya

*The tallest building* menurut Adi Soenarno (2006: 105) melatih individu dalam menjalin hubungan interpersonal untuk memberikan suatu gagasan dan ide kreatif dalam kinerja kerjasama. Melalui permainan tersebut setiap kelompok membuat bangunan setinggi-tingginya dengan peralatan yang telah disediakan. Bangunan yang paling tinggi akan keluar menjadi pemenang. Disini anggota kelompok sebisa mungkin aktif memberikan gagasan atau ide kreatif untuk membangun suatu bentuk bangunan yang setinggi-tingginya. Tahapan permainan tersebut yaitu dimulai dengan mengkondisikan kelompoknya, kemudian setiap anggota kelompok mengeluarkan peralatan/benda yang dibawanya selanjutnya anggota diminta menyusun benda tersebut setinggi mungkin secara kelompok dan tidak boleh bersuara atau bercakap-cakap dengan teman

kelompoknya. Permainan ini dibutuhkan waktu 15 menit untuk menyusun bangunan tersebut. Bangunan yang paling tinggi adalah pemenangnya.

Selain *games see our feet dan the tallest building*, peneliti menggunakan *games blind dragon*. Hal ini untuk melatih kepercayaan dan kepemimpinan dalam bentuk kerjasama (Robert N. Antony, 2007 : 20). Tahapan permainan tersebut dimulai dengan memilih ketua diantara kelompok tersebut, kemudian semua peserta menutup mata dengan slayer kecuali pemimpinnya. Posisi pemimpin berada di depan peserta yang ditutup matanya. Para peserta berbaris lurus ke depan saling memegang pundak peserta di depannya. Begitu pula peserta paling depan , harus memegang pundak pemimpinnya. Peserta wajib mengikuti semua petunjuk dari pemimpinnya untuk menemukan tempat pensil. Misalkan ketika diperintahkan jalan jongkok berarti mereka harus jalan jongkok. Kelompok yang dapat menemukan tempat pensil secara cepat dinyatakan sebagai pemenangnya.

Dalam kegiatan bimbingan dan konseling, misalnya diskusi, permainan atau bimbingan kelompok diperlukan *ice breaking*. Menurut Suwarjo dan Eva Imania Eliasa (2011:1 27) *ice breaking* untuk menciptakan suasana santai pada diri pesertanya. *ice breaking* dapat dilakukan diawal, dipertengahan atau diakhir kegiatan. Selain itu, M. Said (2000: 1) berpendapat bahwa *ice breaking* adalah kegiatan atau permainan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebakuan dalam

kelompok. *Ice breaking* perlu dilakukan untuk membantu individu termotivasi dan tidak merasa bosan dalam suatu kelompok.

d. Manfaat *Games*

Permainan sebagai salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling, dipaparkan oleh ahli konseling anak, yaitu Katryn Geldard bersama suaminya David Geldard (Geldard & Geldard, 2001: 156). Dalam bukunya mengupas beberapa teknik permainan sebagai jembatan komunikasi konseling antar individu. Penggunaan media permainan dalam konseling berfungsi untuk :

- 1) mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi
- 2) mendapatkan kekuatan dalam dirinya
- 3) mengekspresikan emosinya
- 4) membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan
- 5) membangun kemampuan social
- 6) membangun *self concept* dan *self esteem*
- 7) meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- 8) menambah wawasan

Dari beberapa fungsi *games* tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa melalui suatu *games* individu dapat membangun konsep dan penghargaan diri melalui suatu interaksi dengan orang lain (kegiatan *games*) untuk memecahkan suatu masalah.

Schaefer (2003: 80) menyebutkan kegunaan dari adanya kegiatan permainan yaitu: (1) dapat meningkatkan harapan; (2) membentuk rasa memiliki; (3) berbagi informasi; (4) mengurangi sisi altruism; (5) mengoreksi kesalahan fungsi keluarga; (5) membangun kecakapan sosial; (6) memfasilitasi kemasyarakatan; (6) sebagai model kecakapan berelasi;

(7) membentuk dukungan secara emosi dan katarsis; (8) membantu antar sesama; (9) membangun susana hidup lebih bermakna dan bertujuan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa *games* memiliki manfaat dalam membangun emosi antar individu dan kecakapan sosial untuk mengubah suasana hidup yang lebih bermakna.

Dari kedua manfaat *games* yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa *games* memiliki manfaat penting dalam membangun konsep diri dan kecakapan sosial melalui proses interaksi antar individu dalam pemecahan suatu masalah untuk menuju kehidupan yang lebih baik.

e. Kelebihan *Games*

Banyak kelebihan yang dicapai dari teknik permainan. Secara rinci, Cohen & Prusak (2001:135) menjabarkan kelebihan dari permainan, yaitu :

- 1) Permainan merupakan bentuk pengalaman dalam pembelajaran. Peserta belajar dari apa yang mereka lakukan, karena dalam permainan terjadi interaksi yang efektif diantara peserta.
- 2) Meningkatkan kepedulian, minat dan keingintahuan peserta sehingga membuat pembelajaran akan lebih reseptif.
- 3) Membantu peserta menurunkan keengganan belajar hal baru dengan melibatkan mereka dalam penugasan aktif.
- 4) Menyuguhkan tingkat realitas tentang kehidupan nyata yang tidak terdapat dalam teknik lain.

- 5) Memiliki nilai motivasi yang tinggi. Kompetisi mengalahkan “tim lawan” merupakan dorongan untuk menggali potensi.
- 6) Menyediakan keterlibatan untuk siapa saja, semua peserta, baik yang cepat, menengah ataupun yang lambat mempunyai kesempatan yang sama dalam keterlibatannya.
- 7) Menekan peran aktif peserta. Peserta dalam hal ini lebih aktif dan peran dari trainer tidak begitu di utamakan.
- 8) Menekan pembelajaran yang kolaboratif “teman sebaya”. Peserta belajar dari interaksi yang mereka lakukan. Permainan mengenalkan bahwa kelompok merupakan sumber daya pembelajaran yang luar biasa.
- 9) Pembelajaran dilakukan dengan cepat, karena permainan membentuk pengalaman dalam jangka waktu yang singkat.
- 10) Permainan hanya menghasilkan pemenang. Sebuah permainan akan menghasilkan dan yang kalah sesuai dengan aturan yang diterapkan. Tetapi pada kenyataanya, setiap peserta adalah “pemenang” karena mereka belajar dari pengalaman.
- 11) Membuat resiko dalam tahap aman. Permainan lebih memberi penghargaan daripada memberi hukuman pada peserta.
- 12) Permainan digunakan sebagai alat yang proyektif. Peserta dipacu semangatnya untuk menjadi diri sendiri, perilaku mereka akan dilihat oleh peserta lainnya. Perilaku yang muncul dapat dikritisi sehingga menjadi dasar untuk belajar tentang perilaku seseorang.



- 13) Dapat membantu pengembangan *skill*. Dalam permainan membutuhkan partisipasi aktif sehingga peserta mempunyai kesempatan untuk membangun *skill* tersebut, seperti perencanaan, menganalisa, memprioritaskan, mengambil keputusan serta memberikan dan menerima umpan balik.
- 14) Menguatkan prinsip, konsep, dan teknik yang pernah diajarkan kepada peserta.
- 15) Mengembangkan kapasitas otak kanan, karena *games* merangsang sisi intuitif, kreatif, emosional dan spontanitas dari peserta.

Dari beberapa kelebihan permainan diatas peneliti menyimpulkan bahwa permainan memiliki beberapa kelebihan diantaranya ialah meningkatkan rasa empati dan simpati, menurunkan tingkat ketegangan siswa, mengembangkan kapasitas otak kanan dan merangsang sisi kreativitas serta spontanitas dari peserta.

Sweeney (1999: 130) menambahkan bahwa terdapat sembilan kelebihan permainan dalam konseling, yaitu (1) dapat meningkatkan spontanitas anak sehingga level berpartisipasi mereka juga tinggi, (2) dapat merespon dua persoalan sekaligus yaitu dimensi intrapsikis dan interpersonal anak, (3) dalam adegan kelompok memungkinkan untuk terjadi refleksi dan katarsis, (4) konseling melalui permainan kelompok merupakan kesempatan bagi anak untuk mencapai *self-growth* dan *self-exploration*, (5) melalui konseling dengan permainan anak lebih

didekatkan dengan realitas kehidupan sebenarnya, (6) anak akan memahami makna kehadirannya bagi anak-anak yang lain, (7) dapat mengurangi kecenderungan anak berfantasi dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya, (8) anak memiliki peluang untuk mempraktikkan pada kehidupan sehari-hari pengalaman yang diperoleh, (9) kehadiran satu atau beberapa anak dapat membantu dalam pengembangan hubungan terapeutik bagi beberapa orang anak lainnya.

Dari kelebihan permainan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan permainan yaitu individu dapat memahami langsung keberadaan individu lain, melatih anak untuk berfikir realistis dalam menyelesaikan masalah, anak mampu mengaplikasikan langsung dalam kehidupan sehari-hari dan yang paling penting ialah dapat meningkatkan kualitas hubungan antar individu.

Secara khusus beberapa *games* dalam meningkatkan kerjasama, memiliki kelebihan tersendiri, diantaranya ialah *games see our feet, blind dragon dan the tallest building*. Kelebihan *games see our feet* ialah mudah diterapkan dalam kelompok besar maupun kecil, tidak membutuhkan banyak peralatan *games* melatih kerjasama, melatih kebersamaan, serta lebih efektif dalam meningkatkan kekompakan dalam mencapai tujuan bersama (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011:64).

Kelebihan *games the tallest building* ialah melatih individu dalam menjalin hubungan interpersonal untuk memberikan suatu gagasan atau ide kreatif dalam kinerja kerjasama, lebih banyak menguji ketelitian

siswa, hanya membutuhkan peralatan yang sederhana, selain itu *games* ini bukan *games* fisik, maka dalam prosesnya tidak membutuhkan banyak tenaga dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan (Adi Soenarno, 2006: 105).

Selain kelebihan *games see our feet* dan *the tallest building*, *games blind dragon* juga memiliki kelebihan, yaitu melatih kekompakan tim, memiliki tantangan yang lebih menarik, tidak membutuhkan banyak biaya serta bukan hanya melatih sikap kerjasama dan kebersamaan melainkan juga sikap kepemimpinan yang akan dapat dikembangkan melalui *games* tersebut.

Walaupun banyak memiliki kelebihan, teknik permainan tidak akan mencapai tujuan yang maksimal jika dinamika kelompok antar peserta tidak terjadi. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat dinamika kelompok yang terjadi antar peserta (sesuai dengan prosedur pelaksanaan) maka tujuan dari permainan dapat tercapai (Robert N. Antony, 2007 : 20).

Dari beberapa kelebihan ketiga *games* tersebut dapat disimpulkan bahwa *games see our feet*, *the tallest building* dan *blind dragon* memiliki kelebihan diantaranya ialah dapat diterapkan oleh semua kalangan, di dalam maupun di luar ruangan, lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan kebersamaan, kekompakan serta kerjasama diantara siswa.

### 3. Remaja

#### a. Definisi Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin *adolescere* yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa". Saat ini istilah "*adoleses*" atau remaja telah digunakan secara luas untuk menunjukkan suatu tahap perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang ditandai oleh perubahan-perubahan fisik umum serta perubahan kognitif dan sosial. Istilah *adolescence*, seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. (Hurlock, 1990, p.206)

Monk (Monks & Knoers, 2002, pp. 258-259) menerangkan bahwa dalam perkembangan kepribadian seseorang maka remaja mempunyai arti yang khusus, namun begitu masa remaja mempunyai tempat yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan seseorang. Anak remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Ia tidak termasuk golongan anak, tetapi ia tidak pula termasuk golongan orang dewasa atau golongan tua. Remaja ada diantara anak dan orang dewasa. Remaja masih belum mampu untuk menguasai fungsi fisik maupun psikisnya.

Mendukung pendapat Monk dan Hurlock, Calon (Monks & Knoers, 2002, p.260) menyatakan bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat-sifat masa transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memiliki status kanak-kanak. Meskipun antara masa kanak-kanak dan masa remaja tidak terdapat batas-batas yang jelas, namun nampak adanya suatu gejala yang tiba-tiba

dalam permulaan masa remaja: yaitu gejala timbulnya seksualitas (genital), hingga masa remaja ini atau setidaknya permulaan masa tersebut juga disebut sebagai masa pubertas (Monks & Knoers, 2002, p.262)

Pubertas adalah periode dalam rentang perkembangan ketika anak-anak berubah dari makhluk aseksual menjadi makhluk seksual. Kata pubertas berasal dari kata latin yang berarti “usia kedewasaan”. Kata ini lebih menunjuk pada perubahan fisik daripada perilaku yang terjadi pada saat individu secara seksual menjadi matang dan mampu memberikan keturunan (Hurlock, 1990, p.184).

Monk mengemukakan bahwa pubertas datang dari kata puber (yaitu *Pubescent*). Kata lain *Pubescere* yang berarti mendapatkan pubes atau rambut kemaluan, yaitu suatu tanda kelamin sekunder yang menunjukkan perkembangan seksual. Bila selanjutnya dipakai istilah puber, maka yang dimaksudkan adalah remaja sekitar masa pemasakan seksual (Monks & Knoers, 2002, p. 263).

Dari beberapa pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa remaja adalah individu yang berada diantara masa anak-anak dan dewasa, dalam masa ini terjadi transmisi atau peralihan yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.

#### b. Pembatasan usia remaja

Lazimnya masa remaja dianggap mulai pada saat anak secara seksual menjadi matang dan berakhir saat ia mencapai usia matang secara hukum. Menurut Hurlock (1990, p. 205) secara umum masa remaja dibagi menjadi

dua bagian yaitu remaja awal dan remaja akhir. Garis pemisah antara awal masa remaja dan akhir masa remaja terletak kira-kira di sekitar usia tujuh belas tahun. Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas atau tujuh belas tahun dan akhir masa remaja bermula dari usia enam belas atau tujuh belas tahun sampai delapan belas tahun. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode tersingkat.

Tak jauh berbeda dengan itu Monk (Monks & Knoers, 2002, p. 262) mengatakan bahwa perkembangan masa remaja secara global berlangsung antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun masa remaja akhir. Sedangkan pada umumnya masa pubertas terjadi antara 12-16 tahun pada anak laki-laki dan 11-15 tahun pada anak wanita (Monks & Knoers, 2002, p.263; Hurlock, 1990, p. 185)

Batas usia remaja menurut WHO adalah 12-24 tahun. Menurut Depkes RI adalah antara 10-19 tahun dan belum kawin. Sedangkan menurut BKKBN adalah 10-19 tahun (Widiastuti,dkk., 2009, p. 11).

Berdasarkan uraian dari tersebut, peneliti berpendapat bahwa batas rentang usia remaja terjadi pada rentang usia 10-19 tahun.

#### c. Klasifikasi masa remaja

Menurut Widiastuti (2009, pp. 11-12) berdasarkan sifat atau ciri-ciri perkembangan masa (rentang waktu) remaja ada tiga yaitu:

- 1) Masa Remaja Awal (10-12 tahun) :

- a) Tampak dan memang merasa lebih dekat dengan teman sebaya.
  - b) Tampak dan merasa ingin bebas.
  - c) Tampak dan memang lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berfikir abstrak.
- 2) Masa Remaja Tengah (13-15 tahun) :
- a) Tampak dan merasa ingin mencari identitas diri.
  - b) Ada keinginan untuk berkencan atau tertarik pada lawan jenis.
  - c) Timbul perasaan cinta yang mendalam.
  - d) Kemampuan berpikir abstrak (mengkhayal) makin berkembang.
  - e) Berkhayal mengenai hal-hal yang berkaitan dengan seks.
- 3) Masa Remaja Akhir (16-19 tahun) :
- a) Menampakkan pengungkapan kebebasan diri.
  - b) Dalam mencari teman sebaya lebih selektif.
  - c) Memiliki citra (gambaran, keadaan, peranan) terhadap dirinya
  - d) Dapat mewujudkan perasaan cinta.
  - e) Memiliki kemampuan berpikir khayal atau abstrak

Berdasarkan klasifikasi masa remaja tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa, setiap masa remaja memiliki karakteristik berbeda-beda sesuai dengan masa perkembangannya, yang meliputi masa remaja awal, masa remaja tengah, dan masa remaja akhir, semakin



bertambahnya usia remaja, maka karakteristik kedewasaan remaja tersebut akan semakin terlihat.

d. Tahap perkembangan remaja

Secara garis besar perkembangan masa remaja meliputi tiga aspek utama yaitu : perkembangan fisik, perkembangan emosional, dan perkembangan psikososial.

1) Pertumbuhan fisik

Perubahan fisik pada remaja terjadi dengan cepat. Maturasi seksual terjadi seiring perkembangan karakteristik primer dan sekunder. Karakteristik primer berupa perubahan fisik dan hormonal yang penting untuk reproduksi, dan karakteristik sekunder secara eksternal berbeda pada laki-laki dan perempuan. 4 fokus perubahan fisik (Potter&Perry, 2005: 156):

a) Peningkatan kecepatan pertumbuhan skelet, otot dan visera.

Meningkatnya tinggi dan berat badan biasanya terjadi selama laju pertumbuhan pubertas, laju pertumbuhan pada perempuan yaitu antara rentang usia 8-14 tahun. Tinggi badan pada perempuan meningkat 5-20 cm dan berat badan meningkat 7-27,5 kg. pada anak laki-laki mulai usia 10-16 tahun. Tinggi badan pada anak laki-laki meningkat kira-kira 10-30 cm dan berat badan meningkat 7-32,5 kg, anak perempuan mencapai 90%-95% dari tinggi badan dewasanya pada masa *menarche* dan mencapai tinggi penuh pada

usia 16-17 tahun, sementara anak laki-laki terus bertambah tinggi hingga usia 18 menuju 20 tahun.

- b) Perubahan spesifik sek, seperti perubahan bahu dan lebar pinggul.
- c) Perubahan distribusi lemak otot dan lemak. Lemak diretribusi sesuai proporsi dewasa seiring peningkatan tinggi dan berat badan dan secara bertahap tubuh remaja berubah menjadi penampilan tubuh dewasa.
- d) Perkembangan sistem reproduksi dan karakteristik seks sekunder.

Berdasarkan perubahan fisik remaja diatas, peneliti menyimpulkan bahwa remaja mengalami perubahan fisik, diantaranya pada bagian postur tubuh (tinggi dan berat badan), bentuk bahu dan lebar pinggul, distribusi lemak dalam tubuh serta perkembangan system reproduksi. Dalam perkembangan fisiknya, remaja putra dan wanita memiliki karakteristik dan porsi yang berbeda.

## 2) Perkembangan kognitif remaja

Menurut Piaget, remaja berada pada tahap operasional formal, pada tahap ini mulai berkembang kemampuan berpikir berperilaku yang abstrak, dan muncul perilaku ilmiah, apada awal pemikiran tersebut kaku, tapi pemikiran tersebut dapat beradaptasi dan fleksibel (Potter & Perry, 2005). Remaja mungkin kebingungan antara ideal dan

praktik tetapi pada saat ia dihadapkan dengan masalah (nyata atau hipotesis), mereka dapat menyarankan beberapa solusi. Remaja juga menyadari masalah moral dan politik dari berbagai pandangan yang ada (Potter & Perry, 2005: 157).

3) Perkembangan moral remaja

Psikologi Lawrence Kohlberg dalam Potter & Perry (2005: 160) menyatakan perkembangan moral remaja pada tingkat moralitas pasca konvensional, dalam artian individu mendapat nilai moral yang benar. Pengaruh kontrol adalah dari dalam. Pencapaian nilai formal yang benar terjadi setelah dicapai formal operasional, dan tidak semua orang mencapai tingkat ini.

4) Perkembangan Psikoseksual remaja

Sigmund Freud (1856-1936) menyatakan bahwa remaja berasal dari fase genital. Pada masa ini alat-alat reproduksi sudah berfungsi secara matang dan pusat daerah kepuasan berada pada daerah kelamin. Libido diarahkan pada hubungan heteroseksual. Rasa cinta pada anggota keluarga dialihkan orang lain yang berlawanan jenis.

5) Perkembangan psikososial remaja

Erikson (Potter & Perry, 2005: 170). Menyatakan bahwa remaja berada pada tahap konflik *antara identity vs identity confusion*. Individu mengembangkan penyatuan rasa “diri sendiri”. Pada masa ini remaja berusaha mempunyai identitas atau jati diri baik dalam

seksual, umur dan pekerjaan. Hal ini penting dalam adaptasi di lingkungan teman sebaya ataupun di masyarakat selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tahap perkembangan remaja meliputi, pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, moral, psikoseksual dan psikososial. Dalam setiap tahapan tersebut ada beberapa aspek penting dalam diri remaja yang mempengaruhi pola perilaku dan proses perkembangan remaja baik fisik maupun psikis.

e. Tugas Perkembangan remaja

Menurut Dariyo (2004: 70), tugas-tugas perkembangan adalah kewajiban atau yang harus dilalui oleh setiap individu sesuai dengan tahap perkembangan individu itu sendiri. Tugas-tugas perkembangan remaja menurut Havighurst (dalam Dariyo, 2004: 70) ada beberapa, yaitu sebagai berikut.

1) Menyesuaikan diri dengan perubahan fisiologis-psikologis.

Perubahan fisiologis yang dialami oleh individu mempengaruhi pola perilakunya. Di satu sisi, dia harus dapat memenuhi kebutuhan dorongan biologis, namun apabila dipenuhi hal tersebut akan melanggar norma, padahal dari sisi penampilan fisik, remaja sudah seperti orang dewasa. Oleh karena itu, remaja mengalami dilema.

2) Belajar bersosialisasi dengan seorang laki-laki maupun wanita.

Dalam hal ini, seorang remaja diharapkan dapat bergaul dan menjalin dengan individu lain yang berbeda jenis kelamin, yang

didasarkan atas saling menghargai dan menghormati antara satu dengan yang lain.

- 3) Memperoleh kebebasan secara emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya. Ketika sudah menginjak remaja, individu memiliki hubungan pergaulan yang lebih luas, dibandingkan dengan masa anak-anak sebelumnya yaitu selain dari teman tetangga, teman sekolah, tetapi juga dari orang dewasa lainnya. Hal ini menunjukkan remaja tidak lagi sepenuhnya bergantung pada orang tua, bahkan menghabiskan sebagian besar waktunya bergaul dengan teman-temannya.
- 4) Remaja bertugas untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Untuk dapat mewujudkan tugas ini, umumnya remaja berusaha mempersiapkan diri dengan menempuh pendidikan formal dan non-formal agar memiliki taraf ilmu pengetahuan, keterampilan/keahlian yang profesional. Oleh Schaie (dalam Dariyo, 2004: 75) masa tersebut diistilahkan sebagai masa akuisitif yakni masa di mana remaja berusaha untuk mencari bekal pengetahuan dan keterampilan guna mewujudkan cita-citanya agar menjadi seorang ahli yang profesional di bidangnya. Karena itu adalah hal wajar agar remaja dipersiapkan dan mempersiapkan diri secara matang dan sebaik-baiknya.
- 5) Memperoleh kemandirian. Salah satu tugas perkembangan remaja untuk mandiri merupakan tugas yang sulit untuk dicapai. Banyak remaja ingin mandiri dan membutuhkan rasa aman yang diperoleh

dari ketergantungan emosi pada orangtua atau dewasa lainnya. Remaja mempersiapkan diri untuk menguasai ilmu dan keahlian untuk dapat bekerja sesuai dengan bidang sehingga remaja tersebut dapat menghidupi diri sendiri nantinya sehingga. Remaja itu sendiri yang menentukan pendidikannya dan membuat keputusan sendiri. Kemandirian itu dicapai dengan mulai memisahkan diri dari keluarga tetapi bukan berarti menolak keluarganya. Disini remaja bertanggungjawab dengan perbuatannya tetapi tetap menjaga hubungan dengan orang tua dan anggota keluarganya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa tugas perkembangan remaja itu adalah menyesuaikan diri dengan perubahan fisiologis-psikologis, belajar bersosialisasi dengan seorang laki-laki maupun wanita, memperoleh kebebasan secara emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, remaja bertugas untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, dan memperoleh kemandirian.

#### B. Kerangka Berpikir

Siswa SMK sebagai remaja akhir memiliki tugas perkembangan, salah satunya ialah belajar bersosialisasi dengan orang lain. Dalam hal ini remaja diharapkan dapat bergaul dan menjalin hubungan dengan individu lain atas dasar saling menghargai dan menghormati. Untuk mencapai tugas perkembangan tersebut, dibutuhkan proses interaksi dan kemampuan kerjasama yang baik pada diri siswa.

Seiring dengan perkembangannya, siswa SMK dituntut memiliki kemampuan kerjasama yang baik dan bermanfaat untuk mencapai proses perkembangan yang maksimal. Kemampuan tersebut sangat berperan penting terkait dengan kegiatan pembelajaran siswa SMK dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok dari guru mata pelajaran tertentu dan membuka diri kepada orang lain. Selain itu kemampuan kerjasama juga akan mendukung hasil pekerjaan yang produktif, efektif, dan efisien dalam kehidupan karir siswa kedepannya.

Berdasarkan kondisi di SMK Kristen 2 Klaten, khususnya kelas X , ditemukan bahwa siswa satu dengan yang lain masih enggan berkomunikasi dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hal itu dikarenakan adanya sikap pemalu dan cenderung masih menutup diri dengan orang lain. Kondisi tersebut secara tidak langsung berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan perkembangan siswaserta berdampak buruk dalam pola pergaulan siswa baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Maka dari itu kemampuan kerjasama siswa perlu ditingkatkan untuk memperlancar proses pembelajaran dan perkembangan siswa .

Menyikapi kondisi tersebut, perlu adanya usaha dalam mengatasi rendahnya kerjasama siswa, salah satunya ialah melalui teknik *games* (permainan). Melalui teknik *games*, siswa tidak hanya mendapat kesenangan tetapi juga mampu mengambil sisi positif untuk membangun interaksi sosial dan kepekaan sosial lainnya yang terkait dalam peningkatan kemampuan kerjasama. Dalam penerapan teknik *games*, kemampuan memahami diri, berkomunikasi, tanggung jawab dan berkontribusi akan diasah secara



maksimal dalam mencapai tujuan yang diharapkan, sehingga teknik tersebut dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Selain itu melalui permainan (*games*) dapat melatih individu dalam menjalin hubungan interpersonal untuk memberikan suatu gagasan dan ide kreatif dalam kinerja kerjasama.

#### C. Hipotesis tindakan

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka hipotesis tindakan adalah teknik *games* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Menurut Suyanto (1996: 4) memaparkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk meningkatkan pembelajaran di kelas secara profesional. Dari pemaparan ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian bersifat kolaboratif yang terjadi di masyarakat, kelompok tertentu maupun siswa di dalam kelas untuk memecahkan permasalahan yang nyata sehingga terjadi perbaikan dalam praktik pembelajaran.

##### **B. Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian dilakukan di SMK Kristen 2 Klaten, Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo 42, Barenglor, Klaten Utara Kabupaten Klaten. Adapun pelaksanaannya dimulai pada bulan Mei 2013.

##### **C. Subyek Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian sampel, dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, *random* atau daerah tetapi didasarkan pada tujuan tertentu (Siti Fatonah. 2010: 95). Pengambilan sampel dilakukan dikelas X AP SMK Kristen 2 Klaten yang berjumlah 25 siswa. Pengambilan sampel tersebut berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

1. Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan siswa, menunjukkan siswa kelas X AP SMK Kristen 2 Klaten memiliki tingkat kerjasama yang belum maksimal dibandingkan dengan kelas X yang lain.
2. Hasil wawancara dengan guru BK, menunjukkan bahwa ada indikasi-indikasi kerjasama yang belum maksimal pada kelas X AP, misalkan : masih enggan dalam berkomunikasi, rasa empati yang jarang muncul pada diri siswa dan masih adanya sikap egois ketika melakukan kerjasama kelompok.

#### **D. Variabel Penelitian**

Menurut Suharsimi (2010: 159) variabel penelitian adalah objek penelitian yang bervariasi. Sugiyono (2007: 38) menyatakan variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan sebab yang diperkirakan dari beberapa perubahan dari variabel terikat (Robbins, 2009: 23). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan (*games*).

2. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

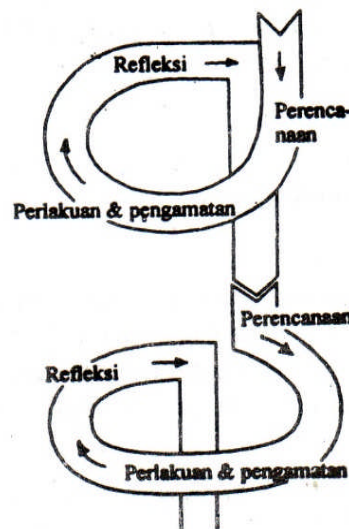
Variabel terikat merupakan variabel merupakan faktor utama yang ingin dijelaskan atau diprediksi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor lain (Robbins, 2009: 23). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kerjasama.

## E. Desain Penelitian

Dalam penelitian tindakan kali ini, menggunakan model penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart (Suwarsih Madya, 2007: 58) yang mencakup empat langkah:

1. Merumuskan masalah dan merencanakan tindakan (rencana).
2. Melaksanakan tindakan dan pengamatan atau monitoring (tindakan dan observasi).
3. Refleksi hasil pengamatan (refleksi).
4. Perubahan atau revisi perencanaan untuk pengembangan selanjutnya.

Model penelitian dalam penelitian ini menggunakan Kemmis dan Mc Taggart (Suwarsih Madya, 2007: 67):



**Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan**

## **F. Rencana Tindakan**

### **1. Pra Tindakan**

Sebelum melakukan rencana tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa langkah pra tindakan yang akan mendukung pelaksanaan tindakan agar dapat berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mewawancarai guru bimbingan dan konseling dan siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten untuk mengidentifikasi masalah yaitu rendahnya keterampilan kerjasama, kemudian peneliti bersama guru BK membuat kesepakatan untuk melakukan tindakan perbaikan.
- b. Peneliti bersama guru bimbingan dan konseling di SMK Kristen 2 Klaten mengkaji bersama tentang tindakan yang akan dilakukan, yaitu melalui teknik *games* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama.
- c. Peneliti berdiskusi dengan guru bimbingan dan konseling serta siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten untuk menentukan subyek penelitian yang akan mengikuti permainan (*games*).
- d. Peneliti memberikan contoh permainan kepada guru bimbingan dan konseling di SMK Kristen 2 Klaten termasuk tahapan permainan yang akan digunakan sebagai teknik untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten.
- e. Peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten sebelum tindakan, untuk mengetahui tingkat kemampuan kerjasama siswa sebelum diberi tindakan.

- f. Membentuk tim penelitian, yang terdiri dari peneliti utama dan tiga orang observer (pendamping). Peneliti utama adalah penyusun dan guru bimbingan konseling. Observer adalah mahasiswa bimbingan dan konseling semester VIII (bukan peneliti) yang akan membantu peneliti dalam pelaksanaan observasi terhadap subyek penelitian, baik dalam permainan maupun diskusi kelompok.
- g. Menentukan macam-macam permainan yang akan digunakan.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

### **a. Perencanaan**

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti menyusun rencana sebagai berikut:

- 1) Menyusun jadwal pelaksanaan permainan bersama dengan siswa dan guru pembimbing.
- 2) Menentukan tempat untuk pelaksanaan permainan (*games*).

### **b. Tindakan dan observasi**

Permainan (*games*) akan dilaksanakan dalam 6 kali tindakan. Jenis permainan akan disesuaikan dengan indikator kemampuan kerjasama yang akan ditingkatkan. Waktu pelaksanaan tiap permainan berkisar antara 15-30 menit. Kelompok akan selalu berubah pada setiap tindakan, dikarenakan untuk menciptakan interaksi yang lebih bervariasi di antara siswa. Siswa juga bisa saling mengenal dan memahami lebih dalam teman-temannya. Langkah-langkah untuk setiap tindakan dan observasi antara lain:

- 1) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jenis permainan.
  - 2) Menjelaskan tentang aturan-aturan pelaksanaan permainan yang berlaku.
  - 3) Pelaksanaan permainan.
  - 4) Menugasi observer untuk melakukan observasi terhadap sikap dan perilaku siswa (dalam kelompok) saat pelaksanaan permainan.
  - 5) Wawancara yang dilaksanakan setelah semua tindakan diberikan.
  - 6) Observasi terhadap perilaku siswa setelah pemberian tindakan.
- c. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk memahami proses dan mengetahui sejauh mana pengaruh teknik *games* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama pada siswa serta kendala yang terjadi selama proses permainan berlangsung. Refleksi diberikan pada setiap kali tindakan. Sebelum dilakukan refleksi, akan dilakukan terlebih dahulu evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dan keberhasilan permainan yang telah dilaksanakan. Jenis evaluasi yang dilaksanakan menggunakan angket. Angket yang diberikan berfungsi sebagai *post test*.

Jika siklus pertama belum memenuhi dengan apa yang diharapkan peneliti atau belum sesuai dengan tujuan penelitian, maka akan dilakukan siklus kedua. Refleksi dari tindakan yang pertama ini akan digunakan untuk melakukan revisi pada tindakan yang kedua dengan berdiskusi dengan guru Bimbingan dan Konseling serta tanggapan dari siswa kelas X SMK kristen 2 Klaten

## G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Angket

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang pengukurannya dengan menggunakan skala. Dalam penelitian ini, yang digunakan adalah angket dengan menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat kemampuan kerjasama siswa siswa. Sugiyono (2007: 93) menyatakan skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang. Dari angket yang telah dibuat, maka jawaban model angket yang digunakan adalah modifikasi dari skala *Likert* dimana setiap item mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif. Pada skala *Likert*, responden diminta untuk menjawab suatu pertanyaan atau pernyataan dengan alternatif pilihan jawaban yang sudah disediakan. Pilihan jawaban terdiri dari lima pilihan, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), ragu-ragu (R), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Namun, untuk pilihan jawaban ragu-ragu (R) mempunyai kelemahan yaitu responden dapat cenderung memilih alternatif yang ada di tengah dan dirasa aman karena hampir tidak berpikir. Oleh karena itu, Suharsimi Arikunto (2010: 284) menyarankan alternatif pilihan jawaban terdiri dari empat pilihan saja, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Masing-masing jawaban dikaitkan nilai berupa angka. Instrumen skala kemampuan kerjasama disusun oleh peneliti meliputi 60 item. Langkah-langkah penyusunan angket, antara lain :



a. Penyusunan Definisi Operasional.

Kemampuan kerjasama suatu interaksi yang bersifat dinamis dan bertanggung jawab yang ditujukan untuk memenuhi kepentingan pihak yang terlibat dalam proses kerjasama serta senantiasa menempatkan pihak-pihak yang berinteraksi pada posisi yang seimbang, serasi dan selaras dalam mencapai tujuan tertentu. Adapun kisi-kisi angket kemampuan kerjasama disusun berdasarkan aspek-aspek menurut West (2002: 42), antara lain

1) Komunikasi

Yaitu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Hal tersebut sangat dibutuhkan dalam proses kerjasama.

2) Koordinasi

yaitu suatu proses pengintegrasian atau penyatuan visi dan misi, dalam kata lain adanya penyatuan tujuan antara pihak-pihak yang sedang bekerjasama untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

3) Kooperasi

yaitu usaha masing-masing individu baik secara fisik maupun psikis dalam mencapai tujuan kerjasama.

4) Saling tukar informasi

Yaitu saling memberikan kontribusi ide atau gagasan yang konstruktif dari pihak-pihak yang terlibat dalam proses kerjasama untuk mendukung kegiatan yang akan dilakukan.

b. Membuat kisi-kisi angket kemampuan kerjasama

Kisi-kisi kemampuan kerjasama dibuat berdasarkan definisi operasional yang dijabarkan menjadi sub variabel dan indikator. Adapun kisi-kisi angket kemampuan kerjasama disusun berdasarkan aspek-aspek menurut West (2002: 42), antara lain :

**Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Kemampuan Kerjasama**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item		$\Sigma$
			+	-	
Kemampuan Kerjasama	Komunikasi	Membangun interaksi dan mengungkapkan pesan atau informasi kepada orang lain	1, 7, 12, 30, 51	2, 24, 19, 37, 53	10
	Koordinasi	Membangun kelompok kerja	3, 9, 16, 28	14, 31 27, 34	8
		Menyatukan ide atau gagasan	5, 8, 32, 48	13, 17, 29, 55	8
		Mengatur proses kerjasama	33, 26, 38, 4, 11	18, 43, 40, 6, 22,	10
		Berusaha meningkatkan kepercayaan dalam kerjasama	15, 45, 56, 46	23, 10, 49, 35	8
	Kooperasi	Berusaha bersama mencapai tujuan yang diharapkan	20, 60 54, 36, 42	39, 25 21, 59, 57	10
	Saling tukar informasi	Berusaha memberikan sumbangan fisik maupun psikis	41, 52, 58	47, 44, 50	6
	Jumlah :		30	30	60

c. Penyusunan item angket berdasarkan kisi-kisi

Setiap pernyataan dalam angket kemampuan kerjasama menggunakan empat pilihan jawaban, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Skor pernyataan positif dimulai dari 1 untuk jawaban sangat tidak sesuai (STS), 2 untuk jawaban tidak sesuai (TS), 3 untuk jawaban sesuai (S), dan 4 untuk jawaban sangat sesuai (SS). Skor pernyataan negatif dimulai dari 1 untuk sangat sesuai (SS), 2 untuk sesuai (S), 3 untuk tidak sesuai (TS), dan 4 untuk sangat tidak sesuai (STS). Hasil angket nantinya akan menunjukkan tingkat kemampuan kerjasama siswa. Semakin tinggi skor yang diperoleh siswa maka semakin tinggi tingkat kerjasama siswa.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk mewawancarai guru Bimbingan dan Konseling serta siswa kelas X Kristen 2 Klaten pada saat awal penelitian, proses permainan, dan pada akhir penelitian. Hasil wawancara awal dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan proses penelitian. Wawancara selanjutnya dilakukan setelah pelaksanaan penelitian. Hal ini untuk mengungkap keberhasilan pelaksanaan kegiatan permainan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten.

Pelaksanaan wawancara menggunakan model bebas terpimpin, yaitu pewawancara membawa pedoman merupakan garis besar tentang apa yang akan ditanyakan.

**Tabel 2. Pedoman Wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling**

No.	Aspek yang diteliti	Hal yang diungkap
1.	Proses pelaksanaan <i>games</i>	a. Kesesuaian rencana dengan proses permainan
		b. Kesesuaian permainan berdasarkan peraturan
2.	Hasil pelaksanaan permainan ( <i>games</i> )	a. Keberhasilan <i>games</i> (permainan) dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten
		b. Tanggapan guru bimbingan dan konseling terhadap hasil pelaksanaan permainan ( <i>games</i> ) dalam peningkatan kemampuan kerjasama pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten
3.	Kemampuan Kerjasama	a. Aspek Kognitif
		b. Aspek Afektif
		c. Aspek Psikomotorik

**Tabel 3. Pedoman Wawancara dengan Subyek Penelitian**

No.	Aspek yang diteliti	Hal yang diungkap
1.	Proses pelaksanaan permainan ( <i>games</i> )	a. Pemahaman tentang proses permainan
		b. Menarik tidaknya proses permainan yang telah dilaksanakan
		c. Kondisi kelompok saat proses permainan
2.	Hasil pelaksanaan <i>games</i>	a. Manfaat dan kesulitan dari pelaksanaan permainan ( <i>games</i> ) yang diterapkan pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten
		b. Perbedaan teknik <i>games</i> dengan ceramah yang dilakukan guru Bimbingan dan Konseling dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten
3.	Kemampuan Kerjasama siswa	a. Kemampuan kerjasama siswa sebelum pelaksanaan <i>games</i> (Pra tindakan)
		b. Manfaat kemampuan kerjasama saat berlangsungnya <i>games</i> (Tindakan)
		c. Peningkatan kemampuan kerjasama setelah melaksanakan <i>games</i> (Paska Tindakan)

### 3. Observasi

Peneliti menggunakan jenis observasi sistematis supaya memudahkan dalam pengamatan. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui hasil atau pengaruh permainan terhadap kemampuan kerjasama. Observasi dilakukan oleh peneliti saat proses permainan kerjasama dilaksanakan, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan dalam pengelolaan pelaksanaan permainan selanjutnya. Adapun kisi-kisi pedoman observasi, sebagai berikut :

**Tabel 4. Pedoman Observasi Pelaksanaan *Games***

No.	Aspek yang diobservasi
1.	Pelaksanaan
	a. respon kognitif, afektif dan psikomotorik individu saat pelaksanaan permainan
	b. Suasana kelompok saat pelaksanaan permainan
2.	Hasil Pelaksanaan

## H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas Instrumen

Burhan Nurgiyantoro, dkk (2004: 336) menyatakan validitas berkaitan dengan permasalahan "Apakah instrumen yang dimaksudkan untuk mengukur sesuatu itu memang dapat mengukur secara tepat terhadap sesuatu yang akan diukur". Semakin tinggi validitas maka instrumen semakin valid atau sahih, semakin rendah validitas maka instrumen kurang valid.

Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Perhitungan statistiknya dilakukan

dengan menggunakan komputer program *SPSS For Window Seri 16.0*. Kriteria penentuan reliabilitas suatu instrumen dengan membandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{alpha} > r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel (Suharsimi Arikunto 2010: 239). Kaidah pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%, maka instrumen dikatakan valid dan layak digunakan dalam pengambilan data. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%, maka instrumen dikatakan tidak valid dan tidak layak digunakan dalam pengambilan data (Suharsimi Arikunto, 2010: 317).

Skala diujicobakan kepada 30 responden yang tidak terlibat dalam proses pemberian tindakan dalam penelitian. Adapun responden yang diambil adalah siswa kelas X SMK Kristen 4 Klaten. Uji coba skala ini dilakukan pada tanggal 1 Juni 2013. Alasan peneliti mengambil responden adalah karena memiliki persamaan dan latar belakang yang sama dengan subjek, yaitu belajar di sekolah swasta dan berada pada tingkatan yang sama serta hampir keseluruhan siswanya adalah perempuan. Data yang diperoleh kemudian diuji validitasnya dengan menggunakan program komputer SPSS seri 16. Untuk  $N=30$ ,  $r$  minimal sama dengan 0,361. Dengan demikian semua pernyataan yang memiliki korelasi skor skala kurang dari 0,361 harus disisihkan dan pernyataan-pernyataan yang diikutkan dalam skala sikap adalah yang memiliki koefisien korelasi 0,361 ke atas. *Print out* dari hasil uji validitas dapat dilihat pada **lampiran 2**. Berikut rangkuman hasil uji validitas menggunakan SPSS-16.

**Tabel 5. Rangkuman Item Sahih dan Item Gugur**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item gugur</b>	<b>Item Sahih</b>
Kemampuan Kerjasama	Komunikasi	Membangun dan mengungkapkan pesan atau informasi kepada orang lain	12, 30, 24	1, 7, 2, 19, 37, 51, 53
	Koordinasi	Membangun kelompok kerja	34	3, 9, 16, 28, 14, 31, 27
		Menyatukan idea tau gagasan	55	5, 8, 32, 48, 13, 17, 29
		Mengatur proses kerjasama	4, 43	33, 26, 38, 11, 18, 40, 6, 22
		Berusaha meningkatkan kepercayaan	46, 49	15, 45, 56, 23, 10, 35
	Kooperasi	Berusaha bersama mencapai tujuan yang diharapkan	20	60, 54, 36, 42, 39, 25, 21, 59, 57
	Saling Tukar Informasi	Berusaha memberikan sumbangan fisik maupun psikis	—	41, 52, 58, 47, 44, 50
	<b>JUMLAH</b>		<b>10</b>	<b>50</b>

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Syaifuddin Azwar (2004: 4) menyatakan bahwa reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil tetap akan sama.

Menurut Syaifuddin Azwar (2007:83) pengujian reliabilitas terhadap hasil ukur skala psikologi dilakukan apabila item-item yang terpilih lewat prosedur analisis aitem telah dikompilasikan menjadi satu. Kumpulan aitem ini merupakan format pertama skala yang masih sangat mungkin mengalami perubahan isi setelah pengujian reliabilitas dan validitas dilakukan. Pada

tahapan ini, data jawaban respon yang dihasilkan dari uji coba dapat digunakan sebagai data pengujian reliabilitas. Karena pengujian reliabilitas dan validitas merupakan pengujian yang terus berlanjut selama skala yang bersangkutan masih digunakan, maka pada tahapan-tahapan berikutnya data untuk pengujian reliabilitas diperoleh dari kelompok subjek yang diukur.

Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Perhitungan statistiknya dilakukan dengan menggunakan komputer program *SPSS For Window Seri 16.0*. Kriteria penentuan reliabilitas suatu instrumen dengan membandingkan dengan nilai  $r_{\text{tabel}}$ . Jika  $r_{\text{alpha}} > r_{\text{tabel}}$  maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel (Suharsimi Arikunto 2010: 239).

Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berkisar antara 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien realibilitas mendekati 1,00 berarti semakin tinggi realibilitasnya, sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0. Setelah diuji reliabilitas dengan menggunakan program komputer SPSS seri 16, instrumen memiliki koefisien **0,917**. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi.

## **I. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami, dan temuan dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitaif. Dalam teknik analisis data kualitatif adalah wawancara,



observasi. Sedangkan dalam teknik analisis data kuantitatif adalah angket untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama mereka.

#### 1. Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian ini data kuantitatif berupa angket. Angket kemampuan kerjasama berupa skala *Likert*. Teknik analisis data kuantitatif berupa angket untuk mengetahui tingkat kerjasama siswa. Merujuk pada penjelasan Saifuddin Azwar (2010:107-119) berikut ini adalah langkah-langkah pengkategorisasian tingkat kemampuan kerjasama siswadalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Menentukan skor tertinggi dan terendah

$$\text{Skor tertinggi} = 4 \times 50 = 200$$

$$\text{Skor terendah} = 1 \times 50 = 50$$

##### 2. Menghitung mean ideal (M) yaitu $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

$$M = \frac{1}{2} (200 + 50) = \frac{1}{2} (250) = 125$$

##### 3. Menghitung standar deviasi (SD) yaitu $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi- skor terendah)

$$SD = \frac{1}{6} (200 - 50) = \frac{1}{6} (150) = 25$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa batas antara kategori tersebut adalah

$$(M+1SD)=125+25=150 \text{ dan } (M-1SD)=125-25=100$$

Kategori untuk kemampuan kerjasama siswa dapat diamati pada tabel berikut

**Tabel 6. Rumus Kategori Skor Skala**

Batas (Interval)	Kategori
Skor < 100	Kemampuan kerjasama siswa Rendah
Skor 100 sampai dengan 150	Kemampuan kerjasama siswa Sedang
Skor > 150	Kemampuan kerjasama siswa Tinggi

Kemampuan kerjasama siswa rendah jika siswa kurang mampu membangun komunikasi dan bekerja secara berkelompok dengan siswa lain, Siswa yang mempunyai kemampuan kerjasama yang sedang jika siswa tersebut sudah mampu menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain tetapi belum mampu bersikap aktif dalam mengembangkan tujuan kerjasamanya. Selain itu , siswa yang mempunyai kemampuan kerjasama yang tinggi apabila siswa tersebut dapat menjalin komunikasi, koordinasi, kooperasi dan saling bertukar informasi dengan orang lain secara maksimal (West, 2002: 42).

## 2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan proses tindakan.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **a. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Kristen 2 Klaten yang beralamat di Jalan Dr. Wahidin Sudirohusodo 42, Bareng Lor, Klaten Utara, Kabupaten Klaten. Kondisi fisik sekolah bisa dikatakan cukup baik, bersih, rapi dan terawat. Baik dari segi bangunan maupun lingkungan sekolah. Sekolah ini merupakan sekolah swasta. SMK Kristen 2 Klaten ini memiliki 60 guru dan karyawan, Dari jumlah tersebut 98% dari jenjang S1 dan sebagian besar sudah disertifikasi.

Letak sekolah yang terletak cukup baik, tidak terlalu berisik dengan suara kendaraan bermotor sehingga siswa mampu belajar dengan tenang dan kondusif. Lokasi sekolah yang terletak pada satu lingkup dengan SMP dan SMK pada satu Yayasan Pendidikan dan Pembangunan membuat siswa mudah terpengaruh dari siswa sekolah yang lain serta kurang mendapat pengawasan yang ketat dari para guru. Fasilitas sekolah yang menunjang kegiatan belajar siswa seperti ruang kelas, laboratorium komputer, dan perpustakaan. Di sekolah ini terdapat juga fasilitas ruang BK, UKS, kantin, kamar mandi, dan lain-lain.

Peneliti mengambil setting penelitian di kelas X, khususnya kelas X AP. Peneliti mengambil kelas ini karena dari hasil observasi yang dilakukan serta wawancara dengan guru BK menunjukkan bahwa tingkat

kemampuan kerjasama siswa kelas X AP cukup rendah dibandingkan kelas X yang lainnya.

b. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Mei 2013 sampai dengan Juni 2013. Adapun perincian dari kegiatan adalah sebagai berikut:

- 1) Pemberian *pre test* : Senin, tanggal 3 Juni 2013.
- 2) Pemberian tindakan I : Rabu, tanggal 5 Juni 2013.
- 3) Pemberian tindakan II : Jumat tanggal 7 Juni 2013.
- 4) Pemberian tindakan III : Senin, tanggal 10 Juni 2013.
- 5) Pemberian *post test* siklus I : Selasa, tanggal 11 Juni 2013.
- 6) Pemberian tindakan I : Rabu, tanggal 12 Juni 2013.
- 7) Pemberian tindakan II : Jumat, tanggal 14 Juni 2013.
- 8) Pemberian tindakan III : Sabtu, tanggal 15 Juni 2013.
- 9) Pemberian *post test* dan wawancara siklus II diadakan pada hari Selasa, tanggal 17 Juni 2013.

**B. Data Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah siswa kelas X, dengan sampel kelas X AP yang berjumlah 25 siswa. Rata-rata usia siswa adalah 15-17 tahun. Pemilihan subyek penelitian didasarkan pada hasil wawancara dan observasi dengan guru BK sekolah, yang menunjukkan bahwa, ada indikasi-indikasi kerjasama yang rendah pada kelas X AP, antara lain : masih enggan dalam berkomunikasi, rasa empati yang jarang muncul pada diri siswa dan masih adanya sikap egois ketika melakukan kerjasama kelompok.

Berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan adanya realita bahwa siswa tidak mampu membentuk tim kerja dan bekerja secara kelompok ketika guru kewirausahaan memberikan tugas pada siswa kelas X AP. Kebanyakan siswa tersebut melaksanakan tugasnya secara individual serta kurang maksimal dalam mempresentasikan hasil kerjanya dibandingkan kelas X yang lain. Dari data tersebut didapatkan bahwa siswa kelas X AP SMK Kristen 2 Klaten memiliki tingkat komunikasi, koordinasi, kooperasi dan saling tukar informasi yang masih rendah.

Peneliti mengambil data dengan menggunakan angket untuk mengukur kemampuan kerjasama siswa yang terdiri dari 50 item pertanyaan. Sebelum melakukan pemberian tindakan, peneliti melakukan *pre test* untuk mengukur tingkat kemampuan kerjasama siswa.

Setelah dilakukan *pre test* maka diberi tindakan dan kemudian melakukan *post test* untuk mengukur kemampuan kerjasama siswa setelah diberikan tindakan. Dari hasil *pre test* dapat diketahui bahwa dari 25 siswa kelas X AP, terdapat 10 siswa yang memiliki tingkat kemampuan kerjasama yang rendah, dan 15 siswa yang termasuk dalam kategori sedang.

Tabel 6 berikut ini merupakan daftar inisial subyek penelitian beserta hasil skor *pre test* siswa.

**Tabel 7. Hasil Skor *Pre Test* Siswa Kelas X SMK Kristen 2 Klaten**

<b>No.</b>	<b>Nama Subyek</b>	<b>Skor <i>Pre Test</i></b>	<b>Kategori</b>
1	EV	98	Rendah
2	AN	143	Sedang
3	SK	147	Sedang
4	WD	94	Rendah
5	WU	95	Rendah
6	FB	95	Rendah
7	TA	139	Sedang
8	FA	146	Sedang
9	WP	142	Sedang
10	VK	135	Sedang
11	YH	93	Rendah
12	MG	142	Sedang
13	FS	140	Sedang
14	PU	123	Sedang
15	YL	97	Rendah
16	IT	138	Sedang
17	EL	98	Rendah
18	DN	148	Sedang
19	AN	146	Sedang
20	DS	91	Rendah
21	DST	86	Rendah
22	WY	141	Sedang
23	SR	135	Sedang
24	DN	140	Sedang
25	AP	97	Rendah

Hasil *pre test* 25 siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 140.

### **C. Langkah Sebelum Pelaksanaan Tindakan**

Sebelum melaksanakan pemberian tindakan, terlebih dahulu peneliti dan guru BK telah melakukan observasi dan wawancara bahwa subyek di kelas tampak kurang tingkat kemampuannya. Hal ini dapat dilihat hasil pengamatan yang menunjukkan perilaku subyek di kelas yang kurang mampu berkomunikasi secara baik dengan temannya, kemampuan siswa kurang maksimal dalam bekerja secara kelompok. Disamping itu,

berdasarkan hasil wawancara, siswa juga masih cenderung menutup diri dengan orang lain.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara kemudian dilakukan persiapan untuk pelaksanaan tindakan. Persiapan yang dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2013 adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan diskusi dengan guru BK tentang rencana tindakan penelitian yang akan dilaksanakan.
- b. Menyiapkan rangkaian *games* mengenai peningkatan kemampuan kerjasama dan *ice breaking* tambahan dalam tindakan.
- c. Mempersiapkan jadwal kegiatan, tempat pelaksanaan dan sarana pendukung yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.
- d. Menyiapkan angket *pre test*, *post test*, lembar observasi, dan pedoman wawancara yang diperlukan dalam penelitian.

#### **D. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1**

##### **a. Perencanaan**

Tahap perencanaan dimulai dengan mempersiapkan perlengkapan *games* kerjasama, diskusi kegiatan dan refleksi kegiatan selama penelitian dengan guru BK. Pada perencanaan tindakan pertama pada siklus pertama peneliti dan guru BK berdiskusi tentang *ice breaking* yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kerjasama siswa .

Selanjutnya , pada tindakan yang pertama peneliti dan guru BK mendiskusikan gambaran umum *games see our feet1*. Gambaran umumnya ialah permainan dimulai dengan mengikat masing-masing kaki kanan dan kaki kiri teman disampingnya kemudian memberikan aba-aba



kepada semua kelompok untuk bergerak menyamping kira 50 meter dari start sampai finish. Dalam proses menempuh garis finish yang terdiri dari beberapa rintangan setiap peserta tidak diperbolehkan mengeluarkan suara apapun. Tim yang cepat sampai garis finis dinyatakan sebagai pemenangnya.

Pada tindakan yang kedua , peneliti dan guru BK mendiskusikan *games see our feet 2*. Yaitu permainan dimulai dengan mengikat masing-masing kaki kanan dan kaki kiri teman disampingnya kemudian memberikan aba-aba kepada semua kelompok untuk bergerak menyamping kira 50 meter dari start sampai finish. Dalam proses menempuh garis finish yang terdiri dari beberapa rintangan setiap peserta tidak diperbolehkan mengeluarkan suara apapun. Di garis finis ada beberapa balon yang harus dibawa kelompok ke garis finis tanpa menggunakan tangan dan tidak boleh jatuh ketanah. Tim yang cepat sampai garis finis dinyatakan sebagai pemenangnya .

Tindakan yang ketiga, peneliti dan guru BK berdiskusi tentang *writing games*, yaitu para ketua kelompok yang ditutup matanya mengambil balon yang disediakan peneliti didepan kelas, setelah ketua mendapatkannya, kemudian balon tersebut wajib dipecah. Di dalam balon ada kertas yang berisi pertanyaan yang harus dijawab ketua yang berdiskusi dengan anggotanya. Pertanyaan tersebut meliputi pengetahuan umum sampai dengan perilaku anggota kelompok saat bekerja di kelompok tersebut.

## **b. Tindakan dan Observasi**

Tindakan yang dilakukan selama penelitian pada umumnya berjalan lancar. Persiapan yang dilakukan selama tindakan dilaksanakan hampir sama yaitu menyiapkan peralatan yang dibutuhkan, seperti tali rafia, kapur tulis, balon, work sheet, dll. Selain itu mengkoordinasi siswa, melakukan *briefing* kepada *observer* untuk melaksanakan tugas masing-masing. Tindakan yang diberikan dapat dilihat dengan rincian sebagai berikut :

### **1) Pelaksanaan tindakan 1**

#### **a) Kegiatan Pembuka**

Pada tindakan pembuka ini peneliti dan guru BK menyiapkan alat dan bahan *games see our feet 1* diantaranya ialah tali raffia, kapur tulis dan bendera kecilserta membagi 25 siswa menjadi lima kelompok *games* secara acak serta memberikan waktu kepada mereka untuk berdiskusi secara internal. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu siswa mengenal karakter teman-teman sekelompoknya agar mempermudah mereka dalam melaksanakan *games*, sehingga mereka dapat melakukan penguatan kelompok menjalin komunikasi satu sama lain secara maksimal.

#### **b) Kegiatan Inti**

Tindakan ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 5 Juni 2013. Peneliti melakukan pengenalan terlebih dahulu dengan peserta dengan kegiatan *ice breaking lanjutkan ceritaku*. Semua peserta yang telah dibagi menjadi 5 kelompok dan peneliti serta

guru BK melingkar. Peneliti memulai sebuah cerita dengan tema yang bebas, ditengah-tengah cerita, Peneliti menghentikan ceritanya dan menunjuk salah satu dari ketua kelompok untuk melanjutkan cerita tersebut. Sebelumnya setiap kelompok berdiskusi dalam menentukan kelanjutan cerita yang telah disampaikan oleh Peneliti. Kemudian cerita tersebut dilanjutkan kelompok lain, begitu dan seterusnya.

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih sejauh mana komunikasi antar siswa dikelompoknya dalam merangkai cerita yang baik, hal ini juga bertujuan mengasah ide dan imajinasi setiap peserta dan yang terpenting kegiatan tersebut dapat memperkuat kelompok *games* serta mendekatkan antara guru BK, peneliti dan juga siswa agar dalam kegiatan *games* sehingga lebih akrab, pada akhirnya proses permainan dapat berjalan efektif. Kegiatan dilanjutkan dengan *games see our feet 1*.

Kegiatan dilanjutkan dengan mengkondisikan kelompok dilapangan/halaman depan sekolah. Mengatur setiap kelompok untuk berbaris secara teratur, kemudian mengikat masing-masing kaki kanan dan kaki kiri teman disampingnya, selanjutnya peneliti memberikan aba-aba kepada semua kelompok untuk bergerak menyamping kira 50 meter dari start sampai finis. Dalam proses menempuh garis finish yang terdiri dari beberapa rintangan setiap peserta tidak diperbolehkan mengeluarkan suara apapun. Tim yang paling cepat mencapai garis finis dinyatakan sebagai pemenangnya

Langkah berikutnya yaitu mendiskusikan *games* yang telah dilakukan. Beberapa siswa ditunjuk untuk memberikan pendapatnya tentang *games see our feet 1* dan teman yang lain memberikan masukan mengenai pendapat siswa yang ditunjuk tentang *games* tersebut, perilaku apa yang dibutuhkan dalam melakukan dan memenangkan *games* tersebut. Merespon permainan yang telah dilakukan, DN berpendapat bahwa *games* tersebut hanya membutuhkan ketrampilan kaki dan tidak butuh konsentrasi. Menanggapi pendapat tersebut, guru BK berpendapat bahwa *games* tersebut bukan hanya membutuhkan kecepatan kaki untuk mencapai garis finis, tetapi konsentrasi, kerja tim yang lebih penting . Untuk itu siswa yang lain diminta memberikan umpan balik agar siswa dapat memahami makna *games* tersebut secara tepat. Selain itu, berdasarkan pengamatan observer, WU, TA, FA, YL, EL, DN, AN dan AP tidak mematuhi peraturan dalam *games*, misalkan mereka masih banyak bersuara dalam pelaksanaan permainan *see our feet 1* serta setengah dari seluruh siswa masih pasif dalam memberikan pendapat sehingga peneliti meminta teman yang lain untuk membantu memberikan pendapat. Hasil diskusi yang dilakukan kemudian disimpulkan oleh para siswa dibantu oleh peneliti, *observer* serta guru BK.

c) Penutup

Guru BK kemudian meminta siswa merefleksikan hasil tindakan *games* yang pertama. Setengah dari jumlah siswa dalam berkomunikasi dan berkoordinasi masih rendah. Hal tersebut terlihat saat mereka hanya diam saat dan tidak ada yang memberikan komando pada timnya serta masih banyaknya siswa yang melanggar aturan *games* yang telah disepakati. Untuk itu guru BK dan peneliti memberikan arahan dan strategi agar peserta dapat melaksanakan *games* berikutnya secara maksimal.

Dari hasil observasi tindakan pertama, *observer* melihat 12 siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten yaitu WU, TA, FA, YL, EL, DN, AN, DST, VK, FB, SK dan SR masih belum paham tentang menjalin komunikasi dengan temannya dan masih ada perasaan malu dalam membangun ikatan kerjasama serta masih banyaknya peserta yang melanggar aturan *games*. Selain itu *observer* menemukan bahwa sepenuhnya siswa belum paham akan manfaat *games* yang dilaksanakan .

Pada *games see our feet 1* ini, siswa belum terlalu aktif dalam mengikuti *games*. Salah satu penyebabnya ialah *games* ini dilaksanakan pada jam 11 membuat siswa lelah , panas dan kurang bersemangat. Belum seluruh siswa merasakan pengalaman langsung dan terlihat perilakunya dalam memulai komunikasi dan koordinasi serta menjalin hubungan dengan orang lain. Selain itu siswa masih banyak melakukan pelanggaran dan adanya sikap

individual dalam kelompok, sehingga peneliti masih merasa kurang maksima. Pada *games* selanjutnya peneliti akan menfokuskan *games* pada aspek komunikasi dan koordinasi yang lebih signifikan, sehingga diharapkan semua siswa mengerti maksud dan tujuan *games* tersebut dalam mengembangkan pola kerjasama dalam kelompok.

## 2) Pelaksanaan Tindakan 2

### a) Kegiatan Pembuka

Pada pelaksanaan *games* kedua, peneliti dan guru BK menyiapkan alat *games see our feet 2* serta mendiskusikan aturan *games* tersebut. Selain itu peneliti dan guru BK mengacak kembali (berbeda pada *games see our feet 1*). Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang hampir sama dengan *games see our feet 1*, hanya saja pada pelaksanaan *games* ini ditambah dengan 5 buah balon .

### b) Kegiatan Inti

Tindakan *games* kedua dilakukan pada hari Kamis tanggal 7 Juni 2013. Kegiatan dibuka dengan *ice breaking* “nama dan gaya”. Kemudian siswa yang telah ditunjuk memperkenalkan diri dan hobinya sambil bergaya tertentu. Contoh :” *halo nama saya pipit*”, ia mengenalkan diri sambil menopangkan kedua tangan di pipi, begitu seterusnya secara bergantian.

Kegiatan dilanjutkan dengan *games see our feet 2*, yaitu mengkondisikan kelompok dilapangan/halaman depan sekolah. Mengatur setiap kelompok untuk berbaris kebelakang, kemudian

mengikat masing-masing kaki kanan dan kaki kiri teman disampingnya. Hal ini sama dengan *games see our feet 1*, hanya saja pada *games* ini di garis finis ada satu balon yang harus dibawa kelompok *games* ke garis start, aturannya balon tidak boleh dibawa dengan tangan dan balon tidak boleh jatuh ke tanah. Pada pelaksanaannya banyak kelompok yang roboh yaitu kelompok ST, DN, dan YH. Pada *games* ini kelompok SR berhasil memenangkan pertandingan.

c) Penutup

Peneliti mewawancarai siswa DN, FB, VK, AN dan DS menyimpulkan bahwa dalam berkomunikasi masih lemah, tak jarang diantara mereka masih ada perselisihan kecil. Selain itu peneliti menemukan siswa DST, WY, SR, dan AP dalam berkoordinasi dan memberikan ide pada kelompok masih cenderung pasif. Tetapi peserta yang melanggar aturan *games* lebih sedikit dibandingkan dengan *games* yang dilakukan sebelumnya. Kemudian guru BK mengajak siswa untuk mendiskusikan *games* yang telah dilakukan bersama, dengan cara duduk melingkar. Peneliti memancing siswa untuk memberikan tanggapan mengenai *games* yang telah dilaksanakan dan menganalisis manfaat *games* yang kedua ini.

Hasil observasi pada tindakan kedua, perubahan dari siswa sudah terlihat namun belum maksimal dan merata. Masih ada lima siswa yang melanggar aturan *games*. Berdasarkan pengamatan

*observer*, ada 10 siswa yang belum mengeluarkan kemampuannya secara maksimal dalam proses *games*. Hal itu terlihat saat mereka membawa balon bersama kegaris start dan balonnya sering jatuh, masih adanya sikap egois dan kurang dapat bersinergi dengan teman kelompoknya. Selain itu *observer* melihat siswa IT, SR dan AP menunjukkan peningkatan sikap kerja tim pada *games* kedua ini

Pada *games* kedua siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti *games* karena dilaksanakan pada jam 09.00 sehingga siswa masih segar dalam mengikuti *games* serta *games*nya lebih variatif. Dalam *games* yang kedua ini memang siswa belum sepenuhnya menunjukkan sikap koordinasi secara maksimal tetapi peningkatan yang signifikan terjadi saat dia berkomunikasi dan mematuhi aturan *games* dengan baik. Tindakan *games* selanjutnya, peneliti akan memfokuskan *games* pada aspek kemampuan koordinasi dan kooperasi antar siswa.

### 3) Pelaksanaan Tindakan 3

#### a) Kegiatan Pembuka

Pada tindakan ketiga, peneliti bersama guru BK akan menyiapkan balon, *work sheet* / lembar kerja sejumlah 10 buah, slayer dan berdiskusi tentang *writing games* serta mengkondisikan kelompok di dalam kelas.



b) Kegiatan Inti

Apada awalnya setiap kelompok menunjuk ketua kelompoknya kemudian ketua kelompok yang ditutup matanya mengambil balon yang disediakan peneliti didepan kelas, setelah ketua mendapatkannya, kemudian balon tersebut wajib dipecah. Di dalam balon ada kertas yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh ketua yang berdiskusi dengan anggotanya. Setiap peserta harus bekerjasama dalam menjawab setiap butir soal dan setiap jawaban pada butir soal harus di diskusikan oleh semua peserta anggota kelompok tersebut. Pertanyaan tersebut meliputi pengetahuan umum sampai dengan perilaku anggota kelompok saat bekerja di kelompok tersebut. Pada pelaksanaan *games* ini, banyak kelompok salah menjawab butir-butir soal, ada beberapa kelompok yang salah mempersepsikan soal bergambar sehingga hal itu menjadi bahan tertawaan kelompok lain

c) Penutup

Pada pelaksanaan *games* ketiga ini , peneliti mengamati hampir seluruh siswa antusias dalam menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dari setiap soalnya. Setiap kelompok terlihat ada yang mengatur (koordinasi) kelompoknya dengan baik, serta setiap peserta dapat bekerja secara bersama dalam memecahkan setiap butir soal. Selain itu berdasarkan wawancara dengan 4 siswa yaitu DN,DST, PU dan YL dapat disimpulkan bahwa mereka dapat merasakan makna kerjasama dalam *games*

dan permainan ini melatih koordinasi dan komunikasi antar peserta.

Hasil observasi pada tindakan ketiga, perubahan dari siswa sudah terlihat cukup bagus. Berdasarkan pengamatan *observer*, 15 siswa sudah menunjukkan sikap kerjasama yang baik, hal ini terlihat saat mereka berdiskusi dengan kelompoknya, dan memberikan masukan yang membangun terhadap teman lain untuk melakukan kerjasama lebih maksimal. Hampir semua siswa menyadari kesalahan-kesalahan yang telah diungkap temannya dan mereka pun tidak marah bahkan dapat menerima pernyataan-pernyataan tersebut.

**c. Hasil Tindakan Siklus 1**

Hasil dari tiga tindakan pada siklus 1 dapat dilihat dari observasi dan *post test*. Pemberian *post test* diadakan pada hari Selasa, tanggal 11 Juni 2013. Berikut ini tabel hasil observasi pada siklus 1. Hasil *post test* dari 25 siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 135 dan skor terendah adalah 85. Hasil *post test* terhadap 25 siswa pasca siklus pertama berlangsung dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

**Tabel 8. Hasil Skor *Post Test* 1 Siswa Kelas X**

No.	Nama Subyek	Skor <i>Post Test</i>	Kategori
1	EV	105	Sedang
2	AN	145	Sedang
3	SK	164	Tinggi
4	WD	135	Sedang
5	WU	129	Sedang
6	FB	132	Sedang
7	TA	143	Sedang
8	FA	161	Tinggi
9	WP	144	Sedang
10	VK	146	Sedang
11	YH	135	Sedang
12	MG	145	Sedang
13	FS	147	Sedang
14	PU	145	Tinggi
15	YL	132	Sedang
16	IT	149	Sedang
17	EL	147	Sedang
18	DN	164	Tinggi
19	AN	163	Tinggi
20	DS	139	Sedang
21	DST	132	Sedang
22	WY	147	Sedang
23	SR	140	Sedang
24	DN	143	Sedang
25	AP	112	Sedang

Hasil *post test* 1 siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 141.

Berdasarkan hasil *post test* menunjukkan sudah adanya peningkatan dari hasil *pre test*. Meskipun begitu skor rata-rata siswa masih dalam kategori sedang. Selain hasil *pos test* 1 yang menunjukkan adanya peningkatan dari *pretest*, hal tersebut ditunjukkan dengan hasil observasi. Berikut ini tabel hasil observasi siklus 1.

**Tabel 9. Hasil Observasi siklus 1**

Aspek Kemampuan Kerjasama	Hasil Observasi		
	Afektif	Kognitif	Psikomotorik
<b>Komunikasi</b>	Siswa masih malu dalam menjalin interaksi dengan siswa lain dalam proses games, meskipun demikian ada beberapa siswa yang dapat berkomunikasi dengan baik	Siswa belum sepenuhnya dapat menerima pesan dari orang lain dan belum paham tentang cara berkomunikasi yang baik	Siswa belum sepenuhnya dapat menerapkan isyarat-isyarat komunikasi verbal maupun non verbal dalam pelaksanaan <i>games</i>
<b>Koordinasi</b>	Siswa sepenuhnya merasakan beban tanggung jawab yang telah diemban dan masih menyimpang dengan tugas yang seharusnya siswa lakukan	Siswa dapat memahami cara mengatur sebuah kelompok menjadi lebih baik	Siswa belum dapat menerapkan tugas-tugas kelompok yang diembannya
<b>Kooperasi</b>	Siswa belum sadar akan pentingnya bekerja bersama demi tujuan kelompok yang lebih baik, hal ini terlihat sikap siswa yang masih egois dan individual	Siswa memahami arti kerjasama yang baik, dan sebagian salah mengartikan arti penting kerjasama tersebut (hanya untuk kepentingan pribadi)	Siswa sudah saling membantu dalam pelaksanaan <i>games</i> , misalkan (merangkulkangan, punggung, mengangkat teman yang jatuh )
<b>Saling tukar informasi</b>	Siswa belum sadar untuk memberikan ide pada kelompoknya	Siswa mempunyai ide kreatif untuk memajukan kelompoknya	Siswa belum sepenuhnya memberikan info-info atau ide untuk berkembangnya kelompok

Berdasarkan hasil observasi seluruh siswa sudah mulai terlihat adanya peningkatan, secara afektif, kognitif dan psikomotorik. Namun perubahan-perubahan yang terjadi belum sepenuhnya maksimal. dan masih ada beberapa aspek kemampuan kerjasama yang belum terlaksana dengan maksimal.

#### **d. Refleksi dan Evaluasi**

Berdasarkan hasil dari *post test* siklus I serta hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, observer dan guru BK sudah ada

perubahandari sebelum tindakan hingga setelah tindakangames siklus pertama. Pelaksanaan *games* juga telah berjalan sesuai rencana dan sudah ada peningkatan terlihat dari hasil *pre test* dan hasil *post test* berikut:

**Tabel 10. Prosentase Peningkatan Skor Siswa (Siklus I)**

No	Nama Subyek	Skor		Peningkatan	Prosentase
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test I</i>		
1	EV	98	105	7	7.14%
2	AN	143	145	2	1.40%
3	SK	147	164	17	11.56%
4	WD	94	135	41	43.62%
5	WU	95	129	34	35.79%
6	FB	95	132	37	38.95%
7	TA	139	143	4	2.88%
8	FA	146	161	15	10.27%
9	WP	142	144	2	1.41%
10	VK	135	146	11	8.15%
11	YH	93	135	42	45.16%
12	MG	142	145	3	2.11%
13	FS	140	147	7	5.00%
14	PU	123	145	22	17.89%
15	YL	97	132	35	36.08%
16	IT	138	149	11	7.97%
17	EL	98	147	49	50.00%
18	DN	148	164	16	10.81%
19	AN	146	163	17	11.64%
20	DS	91	139	48	52.75%
21	DST	86	132	46	53.49%
22	WY	141	147	6	4.26%
23	SR	135	140	5	3.70%
24	DN	140	143	3	2.14%
25	AP	97	112	15	15.46%

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* pada siklus I dengan perolehan skor sudah menunjukkan adanya peningkatan, peningkatan terbesar terjadi apada siswa YH, EL, DS dan DST. Berdasarkan observasi keempat siswa tersebut mengalami peningkatan perilaku kerjasama yang cukup tinggi. Pada proses *pre test*, keempat siswa tersebut kurang antusias dalam mengerjakan angket *pre test*, tetapi saat pengisian angket

*post test 1* antusiasme dan semangat siswa dalam mengisi angket lebih baik, sehingga hasil peningkatan skor dari *pre test* ke *post test 1* cenderung lebih besar dibanding siswa lain. Selain itu, minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses permainan pada siklus 1 cukup baik sehingga hasilnya pun berpengaruh pada skor angket kemampuan kerjasama. Presentase peningkatan terkecil terjadi pada AN yaitu sebesar 1,40%. Lima dalam kategori tinggi yaitu SK, FA, DN dan AN dan, namun 21 siswa masih dalam kategori sedang meskipun sudah ada peningkatan skor.

Hasil observasi juga sudah menunjukkan peningkatan. Siswa juga sudah terlibat aktif dalam kegiatan. Meskipun peningkatan pada siklus pertama sudah cukup baik, yaitu mencapai rata-rata 19,19 % tapi masih belum sesuai dengan target. Selain itu, tindakan yang dilaksanakan masih ada beberapa kekurangan seperti keterlibatan seluruh siswa dan faktor kondisi fisik siswa yang kelelahan karena kegiatan yang dilaksanakan pada jam siang hari. Serta faktor kebosanan siswa sehingga siswa terkadang kurang serius dalam mengikuti kegiatan.

Untuk mengatasi kekurangan yang ada pada siklus I, maka peneliti merasa perlu memberikan tindakan lanjutan. Tindakan lanjutan dengan menggunakan *games the tallest building* dan *the longest tie*. Melalui kedua games tersebut bukan hanya kemampuan komunikasi dan koordinasi siswa yang akan dikembangkan namun kemampuan berkooperasi serta saling tukar informasi dapat juga berkembang melalui games tersebut. Selain 2 games tersebut peneliti juga menggunakan *games blind dragon*, melalui *games blind dragon* bukan hanya kemampuan

menjalin hubungan antar siswa yang akan di asah melainkan juga kemampuan bertanggung jawab serta kepemimpinan juga akan dikembangkan melalui *games* tersebut

*Games The longest tie, The Tallest Building dan Blind dragon* yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya diharapkan mampu memberikan peningkatan kemampuan kerjasama yang lebih signifikan. Selain memberikan tindakan lanjutan melalui *games*, peneliti melakukan perbaikan. Perbaikan yang dilakukan antara lain memberikan *ice breaking* yang lebih menarik untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa. Dalam proses diskusi lebih diperdalam sehingga pemaknaan dan refleksi kegiatan dapat lebih dipahami siswa. Memaksimalkan partisipasi siswa dan guru BK dalam kegiatan serta pemilihan jam kegiatan yang lebih awal sehingga siswa tidak kelelahan. Peneliti juga akan memodifikasi *games* yang lebih menarik sehingga kegiatan dapat berjalan lebih optimal.

## **E. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2**

### **a. Perencanaan**

Tahap ini hampir sama dengan tahap perencanaan pada siklus 1. Dimulai dengan mempersiapkan dan mendiskusikan *ice breaking* serta *games* meningkatkan kerjasama, selain itu dilakukan diskusi kegiatan dan refleksi selama penelitian dengan guru BK.

Pada tindakan pertama yaitu *games the tallest building*, gambaran umum *games* tersebut ialah setiap anggota kelompok mengeluarkan peralatan/benda yang dibawanya selanjutnya diminta menyusun benda

tersebut setinggi mungkin secara kelompok dan tidak boleh bersuara atau bercakap-cakap dengan teman kelompoknya. Permainan ini dibutuhkan waktu 15 menit untuk menyusun bangunan tersebut. Bangunan yang paling tinggi adalah pemenangnya.

Pada tindakan kedua yaitu *games blind dragon*, yaitu adanya pemimpin diantara mereka, kemudian peserta ditutup kecuali pemimpinnya. Posisi pemimpin berada didepan peserta yang ditutup matanya. Para peserta berbaris lurus kedepan saling memegang pundak peserta di depannya. Begitu pula peserta paling depan , harus memegang pundak pemimpinnya. Peserta wajib mengikuti semua petunjuk dari pemimpinnya untuk menemukan suatu benda.

Pada tindakan yang ketiga , *games blind dragon* yaitu setiap anggota kelompok mengeluarkan peralatan/benda yang dibawanya kemudian diminta menyusun bukan keatas melainkan secara memanjang. Peraturannya setiap anggota kelompok menyusunnya secara bergantian dan peserta yang sedang menyusun harus menutup matanya dengan slayer, tugas peserta lain memberikan isyarat kepada peserta tersebut untuk menyusunnya secara benar dan memanjang Kemudian kelompok yang berhasil menyusun bangunan yang paling panjang selama 15 menit adalah pemenangnya.

## **b. Tindakan dan Observasi**

### **1) Pelaksanaan Tindakan 1**

#### **a) Perencanaan**



Perencanaan dilakukan oleh guru BK dan peneliti dengan menyiapkan skema dan aturan *games the tallest building* serta mengkondisikan kelompok di dalam kelas . Tujuan dari *games* ini adalah siswa dapat memberikan sumbangan baik pikiran maupun materi untuk menyusun bangunan yang tinggi. Serta kekompakan dan konsentrasi dalam membangun sebuah ide dan tujuan. Siswa juga diberi tanggung jawab untuk tidak bercakap-cakap dengan teman kelompoknya dan itu adalah bagian tentang pemahaman terhadap aturan permainan.

b) Kegiatan Inti

Tindakan untuk *games* yang pertama dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 12 Juni 2013. Kegiatan dibuka dengan memberikan *ice breaking "tangkap"*. Peneliti mengawali dengan mengatur peserta berdiri membentuk lingkaran. Kemudian telapak kanan peserta dalam posisi terbuka menghadap keatas dan disodorkan keteman sebelah kanan. Sedangkan telunjuk tangan kiri menghadap kebawah diletakkan ditelapak tangan kanan teman sebelah kiri. Ketika terdengar abab-aba "*tangkap*", maka secara spontan peserta harus menangkap telunjuk teman sebelah kanannya. Tapi pada saat yang sama mereka harus cepat mengangkat telunjuk tangan kirinya agar tidak bisa ditangkap teman sebelah kirinya. Demikian permainan berlangsung dengan beberapa kali aba-aba.

Kegiatan dilanjutkan dengan *games the tallest building*. Pada awalnya peneliti mengkondisikan kelompoknya seperti pada tindakan *games* sebelumnya, kemudian setiap anggota kelompok mengeluarkan peralatan/benda yang dibawanya selanjutnya diminta menyusun benda tersebut setinggi mungkin secara kelompok dan tidak boleh bersuara atau bercakap-cakap dengan teman kelompoknya. permainan ini dibutuhkan waktu 15 menit untuk menyusun bangunan tersebut. Pada pelaksanaannya para peserta antusias dalam menyusun bangunan, ada salah satu kelompok, yaitu kelompok DN mengalami kegagalan dalam menyusun bangunan dan akhirnya bangunan tersebut roboh.

Selanjutnya, peneliti, siswa dan guru BK kemudian mendiskusikan tentang hasil dari permainan yang telah dilaksanakan. Dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan, siswa DN, SW, dan MG dapat memahami maksud dan tujuan dari permainan yang dilakukan. Siswa lainnya juga merasakan pentingnya membangun komunikasi dengan temannya melalui gerakan-gerakan tangan, pentingnya mengatur ego serta menahan sikap egoisnya saat menyusun bangunan tersebut, siswa juga menyadari tanpa adanya kerjasama yang baik bangunan itu tidak bisa tinggi bahkan mungkin bisa roboh.

#### c) Penutup

Pada tindakan pertama ini, peneliti dan guru BK menemukan bahwa masing-masing subyek sudah menunjukkan

perubahan yang baik, terlihat saat mereka saling membantu dalam merangkai bangunan yang tinggi namun diantara mereka masih ada pertengkaran kecil. Tetapi hal itu dapat diatasi dengan baik. Berdasarkan wawancara dengan PU, peneliti menyimpulkan bahwa permainan ini membutuhkan ide kreatif dari peserta dan kemampuan bertukar ide sangat di perlukan.

Hasil observasi ,*observer* menyimpulkan 15 siswa sudah menunjukkan sikap empati, membangun relasi yang baik dengan temannya dan memberika ide yang kreatif dalam memajukan kelompoknya.

Pada tindakan pertama ini sudah berjalan dengan baik, keterlibatan secara langsung dalam kegiatan membuat siswa merata dalam memberikan pendapat dalam diskusi. Siswa juga sudah mampu bertanggung jawab untuk tidak bercakap-cakap dengan temannya dan dapat membangun potensi dirinya dalam lingkup kelompok.

## 2) Pelaksanaan Tindakan 2

### a) Kegiatan Pembuka

Pada *games* kedua peneliti dan guru BK menyiapkan *games blind dragon*. Tahap persiapan dilakukan dengan mempersiapkan peralatan *games*, seperti tempat pensil dan slayer/penutup kepala sejumlah 20 siswa. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih kerjasama, kepemimpinan serta sikap tanggung jawab siswa.

b) Kegiatan Inti

Pemberian tindakan *games* yang kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 14 Juni 2013. Kegiatan dibuka dengan mengkondisikan kelompok. Kegiatan kemudian dilanjutkan memilih pemimpin diantara mereka, kemudian peserta ditutup kecuali pemimpinnya. Posisi pemimpin berada didepan peserta yang ditutup matanya. Para peserta berbaris lurus kedepan saling memegang pundak peserta di depannya. Begitu pula peserta paling depan, harus memegang pundak pemimpinnya. Peserta wajib mengikuti semua petunjuk dari pemimpinnya untuk menemukan tempat pensil. Misalkan ketika diperintahkan jalan jongkok berarti mereka harus jalan jongkok. Pada saat awal permainan, hampir seluruh kelompok merasa keberatan ketika mereka ditutup matanya. Namun hal itu dapat diatasi ketika pemimpin kelompok memberikan arahan kepada mereka. Dalam kegiatan tersebut peserta tidak ada yang mengintip dibalik tutupan slayernya dan nampak sangat antusias.

Kelompok DST mampu dengan cepat menemukan tempat pensil yang diletakkan peneliti di sudut lapangan dan dinyatakan sebagai pemenangnya, namun ada kelompok lain justru ada yang nyasar di parkiran motor, akibatnya mereka kesulitan menemukan tempat pensilnya.

Peneliti, siswa dan guru BK kemudian mendiskusikan hasil dari permainan dan saling memberikan umpan balik terlebih pada

siswa yang berhasil menemukan tempat pensil dengan cepat. Peneliti dan guru BK juga mengajak siswa menghargai usaha kelompok yang berhasil maupun yang tidak berhasil menemukan tempat pensil.

c) Penutup

Kesimpulannya dari permainan yang diungkapkan adalah kelompok tidak akan berjalan tanpa adanya pemimpin begitu pula sebaliknya, dan tanpa adanya kerjasama yang baik kita tidak akan berhasil mencapai tujuan yang kita harapkan serta pada hakikatnya manusia selalu hidup berkelompok dalam menjalani aktivitas hidupnya. Peneliti membantu guru BK juga mengaitkan permainan dengan kemampuan kerjasama yaitu aspek dapat berkomunikasi dengan individu lain secara baik, koordinasi, kooperasi serta saling tukar informasi.

Hasil observasi sudah menunjukkan kemajuan siswa dalam kemampuan kerjasama, meskipun pada awalnya merasa putus asa namun siswa sudah mulai dapat berkomunikasi dengan baik bersama kelompoknya

Pada kegiatan *games* kedua ini kegiatan sudah berjalan baik. Kesulitan yang awalnya dikeluhkan siswa juga sudah mampu diatasi sesama siswa sendiri. Seluruh peserta terlibat aktif dan antusias.

3) Pelaksanaan tindakan 3

a) Persiapan

Persiapan dilakukan dengan menyiapkan *games The Longest Tie* pada tindakan kali hampir sama dengan *games The Tallest Building* yaitu setiap anggota kelompok mengeluarkan peralatan/benda yang dibawanya kemudian diminta menyusun bukan keatas melainkan secara memanjang. Peraturannya setiap anggota kelompok menyusunnya secara bergantian dan peserta yang sedang menyusun harus menutup matanya dengan slayer, tugas peserta lain memberikan isyarat kepada peserta tersebut untuk menyusunnya secara benar dan memanjang Kemudian bangunan yang paling panjang adalah pemenangnya.

Tujuan dari *games* ini adalah siswa dapat memberikan sumbangan baik pikiran maupun materi untuk menyusun bangunan yang panjang. Serta kekompakan dan konsentrasi dalam membangun sebuah ide dan tujuan. Siswa juga diberi tanggung jawab untuk tidak melihat selama dia menyusun bangunannya secara memanjang.

b) Tindakan dan Observasi

Kegiatan *games The Longest Tie*, setiap anggota kelompok mengeluarkan peralatan/benda yang dibawanya kemudian diminta menyusun bukan keatas melainkan secara memanjang. Peraturannya setiap anggota kelompok menyusunnya secara bergantian dan peserta yang sedang menyusun harus menutup matanya dengan slayer, tugas peserta lain memberikan isyarat kepada peserta tersebut untuk menyusunnya secara benar dan

memanjang kemudian kelompok yang berhasil menyusun bangunan yang paling panjang selama 15 menit adalah pemenangnya. Pada pelaksanaannya para peserta terlihat antusias dalam proses permainan, mereka tampak ceria dalam menyusun benda-benda secara memanjang. Ada salah satu kelompok, yaitu kelompok DST, berhasil menyusun benda-benda tersebut sepanjang 10 meter dan kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenangnya.

c) Penutup

Pada tindakan ketiga ini, peneliti dan guru BK mengungkapkan masing-masing subyek sudah menunjukkan perubahan yang baik dan mengalami peningkatan, diantaranya yaitu kelompok DST, DA dan SH. Kelompok tersebut mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal komunikasi, koordinasi dan kooperasi. Hasil observasi yang dilakukan *observer* juga menunjukkan siswa sudah menunjukkan sikap empati, membangun relasi yang baik dengan temannya dan memberikan ide yang kreatif dalam memajukan kelompoknya.

Pada tindakan materi ketiga ini sudah berjalan dengan baik, keterlibatan secara langsung dalam kegiatan membuat siswa merata dalam menyusun strategi, berkoordinasi, mengembangkan komunikasi verbal dan saling memberikan pendapat yang membangun bagi kelompoknya. Hal ini sudah menunjukkan kemampuan kerjasama siswa yang menunjukkan peningkatan.

### c. Hasil Tindakan Siklus II

Hasil tindakan dari ketiga pertemuan dalam siklus 2 dapat dilihat dari observasi, wawancara dan *post test*. Pelaksanaan *post test* dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2013. Data 25 kemampuan kerjasama siswa setelah dilakukan *post test* adalah sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Skor *Post Test* 2 Siswa Kelas X AP**

No	Nama Subyek	Skor <i>Post Test</i> 2	Kategori
1	DF	122	Sedang
2	RP	154	Tinggi
3	VP	164	Tinggi
4	SH	143	Sedang
5	SHY	130	Sedang
6	TS	140	Sedang
7	SIS	162	Tinggi
8	SYT	169	Tinggi
9	DA	148	Sedang
10	VSH	154	Tinggi
11	BF	137	Sedang
12	NAP	148	Sedang
13	AS	149	Sedang
14	PN	148	Sedang
15	DAS	132	Sedang
16	FS	166	Tinggi
17	DPL	149	Sedang
18	PYR	169	Tinggi
19	MA	170	Tinggi
20	TA	141	Sedang
21	DST	135	Sedang
22	WY	165	Tinggi
23	SR	158	Tinggi
24	DN	146	Sedang
25	AP	120	Sedang

Hasil *post test* 2 selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 142.

Dari hasil *post test* menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 170 dan skor terendah adalah 120. Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* pada sudah



ada peningkatan kategori dari sedang ke tinggi yang menunjukkan sudah adanya peningkatan kemampuan kerjasama siswa. Selain hasil post test, berikut ini tabel hasil observasi siklus 2

**Tabel 12. Hasil Observasi siklus 2**

<b>Aspek Kemampuan Kerjasama</b>	<b>Hasil Observasi</b>		
	<b>Afektif</b>	<b>Kognitif</b>	<b>Psikomotorik</b>
<b>Komunikasi</b>	Siswa lebih berani dalam menjalin interaksi dengan siswa lain dalam proses kerjasama	Siswa sepenuhnya dapat menerima pesan dari orang lain dan memahami tentang cara berkomunikasi yang baik	Siswa sepenuhnya dapat menerapkan isyarat-isyarat komunikasi verbal maupun non verbal dalam pelaksanaan <i>games</i> untuk menunjang kerjasama yang baik
<b>Koordinasi</b>	Siswa sepenuhnya merasakan beban tanggung jawab yang telah diemban dan dapat memikul tanggungjawab masing-masing	Siswa dapat memahami cara mengatur sebuah kelompok menjadi lebih baik	Siswa dapat menerapkan tugas-tugas kelompok yang diembannya
<b>Kooperasi</b>	Siswa sadar akan pentingnya bekerja bersama demi tujuan kelompok yang lebih baik, hal ini terlihat berkurangnya keegoisan dari diri siswa.	Siswa memahami arti kerjasama yang baik, dan hamoir seluruhnya memahami arti penting kerjasama	Siswa sudah saling membantu dalam pelaksanaan <i>games</i> ,misalkan (merangkul tangan,punggung, mengangkat teman yang jatuh )
<b>Saling tukar informasi</b>	Siswa belum sadar untuk memberikan ide pada kelompoknya	Siswa mempunyai ide kreatif untuk memajukan kelompoknya	Siswa sepenuhnya memberikan info-info atau ide untuk berkembangnya kelompok

Dari hasil observasi selama tindakan juga sudah menunjukkan perubahan yang signifikan. Siswa sudah mampu menjalin komunikasi dengan baik, tanggung jawab dalam menyatakan pendapat, dapat berkoordinasi dengan temannya, meningkatnya rasa empati diantara anggota kelompok dan yang terpenting adalah dapat bersinergi secara maksimal dengan temannya.

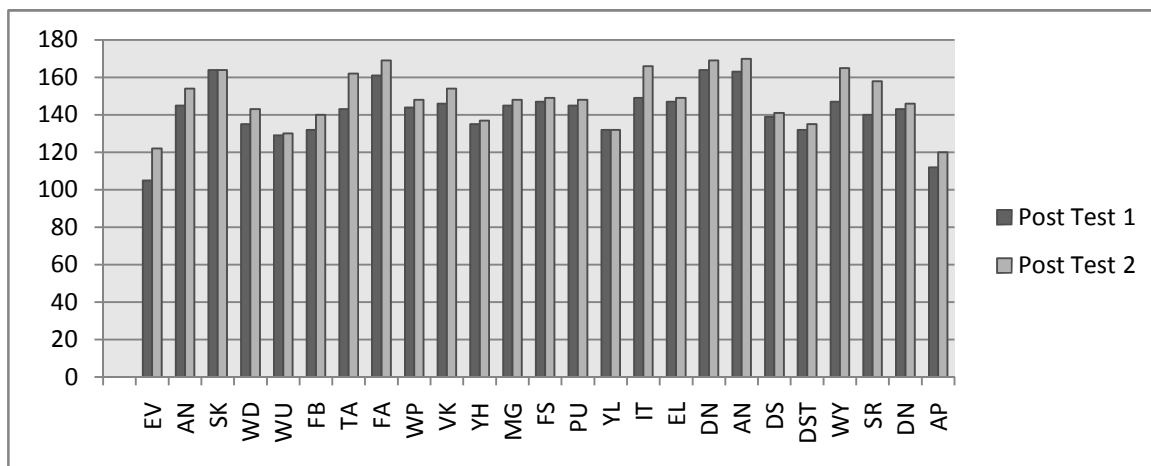
#### d. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dari pelaksanaan tindakan *games* menunjukkan siklus II sudah berjalan sesuai dengan rencana. Hasil *post test II* menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan skor antara *Post Test 1* dan *Post Test 2*, dapat dilihat pada tabel 10 berikut:

**Tabel 13. Prosentase Peningkatan Skor Siswa (Siklus 2)**

No	Nama Subyek	Skor		Peningkatan	Prosentase
		<i>Post Test 1</i>	<i>Post Test 2</i>		
1	EV	105	122	17	16.19%
2	AN	145	154	9	6.21%
3	SK	164	164	0	0.00%
4	WD	135	143	8	5.93%
5	WU	129	130	1	0.78%
6	FB	132	140	8	6.06%
7	TA	143	162	19	13.29%
8	FA	161	169	8	4.97%
9	WP	144	148	4	2.78%
10	VK	146	154	8	5.48%
11	YH	135	137	2	1.48%
12	MG	145	148	3	2.07%
13	FS	147	149	2	1.36%
14	PU	145	148	3	2.07%
15	YL	132	132	0	0.00%
16	IT	149	166	17	11.41%
17	EL	147	149	2	1.36%
18	DN	164	169	5	3.05%
19	AN	163	170	7	4.29%
20	DS	139	141	2	1.44%
21	DST	132	135	3	2.27%
22	WY	147	165	18	12.24%
23	SR	140	158	18	12.86%
24	DN	143	146	3	2.10%
25	AP	112	120	8	7.14%

Selain dari tabel diatas, Prosentase peningkatan skor siswa siklus 2 juga di tunjukkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



**Gambar 2. Diagram Peningkatan Skor Siswa Siklus 2**

Berdasarkan tabel dan diagram skor angket siswa dari *pre test* (121, 96), *post test 1* (141,76) dan *post test 2* (148, 76) menunjukkan bahwa rata-rata skor tersebut masih dalam kategori sedang. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor, antara lain siswa kurang tertarik dalam pengisi angket dan ada kecenderungan siswa jenuh dalam pengisian angket karena angket *post test 1* dan *post test 2* yang relatif sama, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap hasil akhir skor angket. Namun berdasarkan analisis kualitatif, melalui proses observasi dan wawancara dalam dua siklus menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kerjasama siswa

Dari hasil *post test* pada tabel dapat diketahui bahwa prosentase peningkatan terbesar ada pada EV sejumlah 16, 19%, dan prosentase peningkata terkecil terjadi pada SK dan YL sejumlah 0%. Hasil

wawancara menunjukkan siswa sudah memahami pentingnya kemampuan kerjasama. Siswa sudah dapat bekerja secara kelompok dengan baik, berkurangnya rasa malu dan lebih terbuka saat berkomunikasi dengan siswa lain, serta siswa sudah mampu membangun, mengkoordinasi serta bertukar pikiran dengan siswa lain. Selain itu ,siswa juga merasa senang dalam mengikuti *games* dan merasakan perubahan setelah mengikuti tindakan.

Hasil observasi menunjukkan siswa mampu menyampaikan pendapat dengan tegas, dapat mengikuti kegiatan dengan baik, tidak bersikap egois, dapat berinteraksi dan bekerja secara kelompok dengan siswa yang lain dengan cukup baik. Siswa juga dapat mengambil makna dari kegiatan, dan terlibat dalam kegiatan serta siswa dapat berkoordinasi secara maksimal dengan siswa lain serta dapat bertukar informasi dengan baik. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sudah berjalan sesuai rencana dan sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan peneliti. Pelaksanaan tindakan juga sudah lancar, dan tidak ada hambatan yang berarti, hasil yang dicapai sudah baik sehingga itu peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

#### **F. Hasil Tindakan Siklus 1 dan Siklus 2**

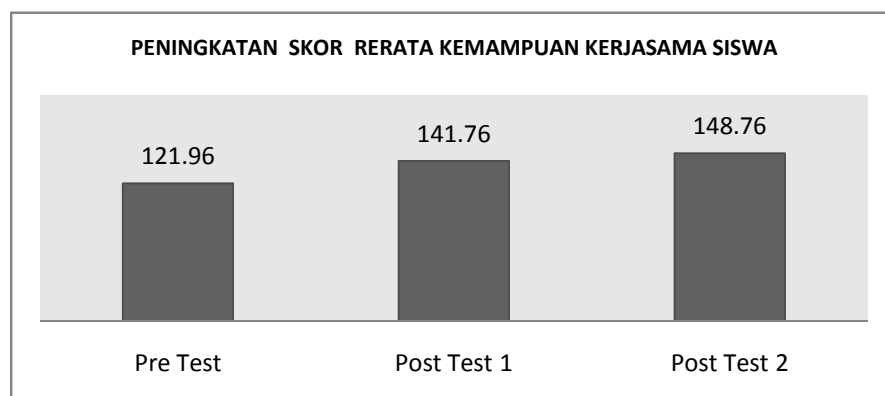
Hasil tindakan siklus 1 dan siklus 2 dalam penelitian ini dapat dari pengamatan, wawancara dan hasil *pre test*, *post test 1* dan *post test 2*. Data kemampuan kerjasama siswa dapat dilihat peningkatannya melalui skor *pre*

test ke skor *post test 1* dan selanjutnya *post test 2*. Berikut hasil penelitian terhadap 25 siswa pasca pemberian tindakan siklus 2 berlangsung.

**Tabel 14. Hasil Skor Kemampuan Kerjasama siswa.**

No	Nama Subyek	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	EV	98	Rendah	105	Sedang	122	Sedang
2	AN	143	Sedang	145	Sedang	154	Tinggi
3	SK	147	Sedang	164	Tinggi	164	Tinggi
4	WD	94	Rendah	135	Sedang	143	Sedang
5	WU	95	Rendah	129	Sedang	130	Sedang
6	FB	95	Rendah	132	Sedang	140	Sedang
7	TA	139	Sedang	143	Sedang	162	Tinggi
8	FA	146	Sedang	161	Tinggi	169	Tinggi
9	WP	142	Sedang	144	Sedang	148	Sedang
10	VK	135	Sedang	146	Sedang	154	Sedang
11	YH	93	Rendah	135	Sedang	137	Sedang
12	MG	142	Sedang	145	Sedang	148	Sedang
13	FS	140	Sedang	147	Sedang	149	Sedang
14	PU	123	Sedang	145	Tinggi	148	Sedang
15	YL	97	Rendah	132	Sedang	132	Sedang
16	IT	138	Sedang	149	Sedang	166	Tinggi
17	EL	98	Rendah	147	Sedang	149	Sedang
18	DN	148	Sedang	164	Tinggi	169	Tinggi
19	AN	146	Sedang	163	Tinggi	170	Tinggi
20	DS	91	Rendah	139	Sedang	141	Sedang
21	DST	86	Rendah	132	Sedang	135	Sedang
22	WY	141	Sedang	147	Sedang	165	Tinggi
23	SR	135	Sedang	140	Sedang	158	Tinggi
24	DN	140	Sedang	143	Sedang	146	Sedang
25	AP	97	Rendah	112	Sedang	120	Sedang
Skor rata-rata		121,96		141,76		148,76	

Selain dari tabel diatas, skor rerata peningkatan kemampuan kerjasama siswa juga di tunjukkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



**Gambar 3. Diagram Peningkatan Skor Rerata Kemampuan Kerjasama Siswa**

Peningkatan kemampuan kerjasama siswa tampak pada hasil rangkuman hasil observasi dan wawancara siklus 1 dan 2, berikut hasil rangkuman observasi dan wawancara tersebut.

**Tabel 15. Hasil Observasi dan Wawancara Siklus 1 dan 2**

Aspek Kemampuan kerjasama	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
<b>1. Komunikasi</b>	Siswa belum mampu menjalin komunikasi dengan baik dan masih adanya rasa malu diantara mereka	Mulai adanya komunikasi yang baik diantara siswa tetapi masih adanya perasaan canggung diantara mereka	Siswa mampu menjalin interaksi dengan siswa lain secara baik dan adanya perasaan empati dan simpati diantara mereka
<b>2. Koordinasi</b>	Siswa belum mengetahui bagaimana cara mengatur diri dalam kelompok dan belum bisa merencanakan tujuan kelompok dengan baik	Siswa mampu bekerja secara kelompok dapat beradaptasi tetapi masih ada beberapa siswa yang belum bisa mengkondisikan dirinya dengan baik di lingkungan kelompok tersebut	Siswa dapat mengatur rencana diri, dan membagi tugas kelompoknya untuk mengembangkan kelompok yang lebih maju
<b>3. Kooperasi</b>	Siswa tidak bisa bekerja secara kelompok dan cenderung bersikap individual	Siswa dapat bekerja secara kelompok tetapi hasilnya belum seperti yang diharapkan, masih adanya sikap egois dan pasif	Siswa dapat bersinergi dan mengemban tugasnya dengan baik serta mampu bekerja secara maksimal sesuai dengan harapan dan tujuan kelompok
<b>4. Saling Tukar Informasi</b>	Siswa belum dapat menyampaikan informasi penting untuk kelompoknya dan masih enggan memberikan komentar terhadap kelompoknya tersebut	Siswa dapat memberikan masukan-masukan yang membangun dalam perkembangan kelompoknya dan mampu mengidentifikasi kelemahan-kelemahan dalam kelompok	Siswa dapat memberikan masukan yang membangun dalam perkembangan kelompoknya dan mampu mengidentifikasi kelemahan-kelemahan kelompoknya

Berdasarkan data hasil *post test*, hasil observasi dan wawancara diatas dapat diketahui bahwa setelah pelaksanaan *games*, siswa dapat berinteraksi dan bekerja secara kelompok dengan cukup baik, siswa

mampu terlibat mengambil makna dari kegiatan dan siswa dapat berkoordinasi secara maksimal dengan siswa lain serta dapat bertukar informasi dengan baik.

Hal tersebut tercakup dalam aspek-aspek kerjasama menurut West (2002: 42) yang meliputi : komunikasi, koordinasi, kooperasi dan saling tukar informasi, maka dapat disimpulkan bahwa aspek kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten, khususnya kelas X AP mengalami peningkatan setelah tindakan *games*.

## **G. Pembahasan**

Kemampuan kerjasama pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten sebelum dilakukan tindakan masih banyak yang masuk dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa dan hasil pengisian angket. Sebelum dilakukan tindakan, terdapat 10 siswa yang memiliki kemampuan kerjasama yang rendah. Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan masih adanya sikap saling ketergantungan yang negatif diantara individu-individu dalam kelompok tersebut untuk mencapai tujuan, adanya kesalahpahaman atau perselisihan diantara anggota kelompok, kurang adanya tanggungjawab personal individu dan kurang berkembangnya komunikasi interpersonal dalam kelompok kecil, serta tidak adanya rasa empati dalam kelompok.

Kemampuan kerjasama merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Salah satunya dalam aspek pendidikan, misalkan lembaga sekolah. Siswa selalu membutuhkan kemampuan kerjasama dalam proses interaksi untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Kerjasama pada intinya

menunjukkan adanya kesepakatan antara dua orang atau lebih yang saling menguntungkan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan partisipasi siswa (Roestiyah, 1998: 15).

Penelitian tindakan ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten dengan teknik *games*. Melalui teknik *games*, siswa tidak mendapat hanya kesenangan tetapi juga mampu mengambil sisi positif untuk membangun interaksi sosial dan kepekaan sosial lainnya yang terkait dalam peningkatan kemampuan kerjasama. Dalam teknik *games*, kemampuan memahami diri, berkomunikasi, tanggung jawab dan berkontribusi diasah secara maksimal dalam mencapai tujuan yang diharapkan, sehingga teknik tersebut dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Selain itu melalui permainan (*games*) dapat melatih individu dalam menjalin hubungan interpersonal untuk memberikan suatu gagasan dan ide kreatif dalam kinerja kerjasama. Selain itu, Mulherin (dalam Muro & Dinkmeyer, 1977) menyebutkan bahwa permainan (*games*) merupakan salah satu model bimbingan dan konseling yang dipandang efektif dalam meningkatkan pengetahuan keterampilan dan kesadaran diri siswa yang terkait dengan kemampuan kerjasama siswa yang mulai luntur.

Jenis permainan (*games*) yang digunakan dalam meningkatkan kerjasama adalah *see our feet, the tallest building* dan *blind dragon*. Dalam proses tindakan penelitian, games *see our feet* mendapat tanggapan yang positif dari siswa. Pada pelaksanaan games tersebut siswa terlihat antusias dalam menjalani permainan. Selain itu, siswa dapat menjalin komunikasi langsung dengan orang lain dan menjaga kekompakan timnya dalam persaingan menuju garis finis. Sesuai dengan



pelaksanaannya, games *see our feet* bertujuan membantu siswa meningkatkan kemampuannya menjalin hubungan baik dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Suwarjo dan Eva Imania Eliasa (2011: 64) bahwa bermain *see our feet* bertujuan untuk melatih kerjasama, kebersamaan, kekompakan dalam mencapai tujuan bersama. Kebersamaan dan kekompakan akan terwujud jika masing-masing individu menjalin hubungan baik dengan individu lain.

Permainan berikutnya adalah games *the tallest building*, pada permainan tersebut setiap kelompok membuat bangunan setinggi-tingginya dengan peralatan yang telah disediakan. Bangunan yang paling tinggi akan keluar menjadi pemenang. Dalam proses tindakannya games tersebut telah sejalan dengan tujuan games, yaitu siswa mampu mengembangkan ide dan kreativitas serta ketelitian dan kekompakan tim. sehingga melalui. Disini anggota kelompok sebisa mungkin aktif memberikan gagasan atau ide kreatif untuk membangun suatu bentuk bangunan yang setinggi-tingginya. Hal tersebut sesuai dengan tujuan games *the tallest building* yaitu melatih individu dalam menjalin hubungan interpersonal untuk memberikan suatu gagasan dan ide kreatif dalam kinerja kerjasama (Adi Soenarno, 2006: 105)

Selain games *see our feet* dan *the tallest building*, peneliti menggunakan games *blind dragon*. Dalam pelaksanaannya games tersebut menarik perhatian siswa, diantaranya ialah siswa turut aktif dalam proses permainan. Hal tersebut nampak dalam antusiasme dan keceriaan tiap peserta kelompok. Di dalam proses games *blind dragon*, siswa lebih kompetitif dalam persaingan dengan kelompok lain dan setiap siswa dapat saling mengemban kepercayaan serta tanggung jawab yang diembannya. Hal tersebut sejalan dengan tujuan

*games blind dragon* yaitu untuk melatih kepercayaan dan kepemimpinan dalam bentuk kerjasama (Antony Robert N, 2007: 20)

Hasil observasi menunjukkan siswa mampu komunikasi dengan baik, dapat mengemban tanggung jawab , tidak bersikap egois, dan bekerja secara kelompok dengan siswa yang lain dengan cukup baik. Siswa juga dapat mengambil makna dari kegiatan, dan terlibat dalam kegiatan serta siswa dapat berkoordinasi secara maksimal dengan siswa lain

Hasil wawancara menunjukkan siswa sudah memahami pentingnya kemampuan kerjasama. Siswa sudah dapat bekerja secara kelompok dengan baik, berkurangnya rasa malu dan lebih terbuka saat berkomunikasi dengan siswa lain, serta siswa sudah mampu membangun, mengkoordinasi serta bertukar pikiran dengan siswa lain.

Selain hal itu, berdasarkan analisis kuantitatif melalui angket, skor angket dari *pre test* (121, 96), *post test 1* (141,76) dan *post test 2* (148, 76) menunjukkan bahwa rata-rata skor tersebut masih dalam kategori sedang. Namun berdasarkan analisis kualitatif, melalui proses observasi dan wawancara dalam dua siklus menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kerjasama siswa. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama subyek pada keempat aspek yaitu komunikasi, koordinasi, kooperasi dan saling tukar informasi mengalami peningkatan.

Dalam pelaksanaan penelitian, melalui *games* yang dilaksanakan telah memberikan pengaruh peningkatan yang signifikan bagi diri siswa. Hal tersebut sesuai dengan fungsi *games*, antara lain : dapat meningkatkan harapan,

membentuk rasa memiliki, berbagi informasi, mengoreksi kesalahan, membangun kecakapan sosial, membentuk dukungan emosi, membantu antar sesama dan membangun suasana hidup yang lebih bermakna ( Schaeffer, 2003: 80). Selain itu, setelah proses *games* siswa dapat memperoleh beberapa kelebihan, diantaranya : siswa mendapatkan pengalaman dalam waktu yang relatif singkat, meningkatkan kepedulian yang respektif, memiliki motivasi yang tinggi, mengembangkan *skill* dan kapasitas otak kanan serta menguatkan prinsip, konsep dan teknik kepada siswa (Cohen & Prusak, 2001: 135).

Pada proses pembentukan kelompok *games*, terjadi pandangan yang berbeda dari anggota kelompok, antara lain anggota masih ingin membebaskan diri dari kelompok dan masih adanya sikap egois .Di sisi lain terlepas dari karakteristik sikap tersebut, siswa mempunyai perasaan cinta dan kapasitas berpikir abstrak yang terus berkembang. Hal tersebut tidak luput dari siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten yang pada hakikatnya termasuk dalam klasifikasi masa remaja akhir yang mempunyai karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut diantaranya ialah menampakkan sikap kebebasan diri, mampu mewujudkan perasaan cinta dan memiliki kemampuan berpikir abstrak (Widyastuti, 2009: 12).

Peningkatan kemampuan kerjasama melalui *games* juga dirasakan dan diterapkan sesuai dengan tugas perkembangan remaja, antara lain : siswa mampu menjalin komunikasi dengan orang lain, dapat memperoleh kebebasan secara emosional, mengembangkan sikap tanggung jawab, memperoleh kemandirian, menjalin rasa saling menghargai dan menghormati diantara siswa lainnya (Dariyo, 2004: 70). Dalam proses *games*, sikap kemandirian siswa berperan penting dalam pelaksanaan permainan tersebut. Hal itu sesuai dengan tugas perkembangannya

bahwa remaja mempersiapkan diri melalui perilaku kemandirian dan menguasai ketrampilan serta pengetahuan dalam menentukan suatu keputusan yang lebih baik (Dariyo, 2004: 76).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, menunjukkan bahwa teknik *games* dapat meningkatkan kemampuan kerjasamasiswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten. Hal ini sejalan dengan pendapat Faizah (2008: 45). siswa mengalami peningkatan kemampuan berinteraksi sosial dan kerjasama setelah diberi kegiatan layanan dasar dalam bimbingan dan konseling melalui *games*. Melalui teknik ini, siswa dapat membuka diri dan menerima orang lain dalam suatu kelompok untuk memecahkan suatu masalah.

Peran fasilitator dalam proses *games* sangat penting. Fasilitator membantu siswa agar dapat mengikuti jalannya *games*, menyiapkan peralatan dan menjelaskan peraturan-peraturan *games* tersebut. Pemberian *ice breaking* sebagai bagian dari ketiga *games* pokok yang dilaksanakan bertujuan membantu siswa dalam mengasah semangat dan pengantar siswa agar lebih kompetitif saat pelaksanaan *games*. Fasilitator juga meminta siswa untuk merefleksi dan umpan balik dari setiap kegiatan sehingga dari setiap kegiatan siswa mengetahui manfaat yang diperoleh serta kekurangan dari kegiatan yang telah dilaksanakan.

Dari hasil peningkatan yang diperoleh masing-masing siswa dan berdasarkan gambaran kondisi yang ada, maka dapat diketahui bahwa *games* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten , khususnya siswa kelas X AP . Hasil penelitian ini telah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan kerjasama melalui *games* pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten.

## H. Keterbatasan Penelitian

Selama proses penelitian dilakukan, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kelemahan dan keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi peneliti selama penelitian dilaksanakan adalah:

1. Jadwal yang berdekatan membuat siswa mudah bosan, sehingga membuat siswa terkadang kurang maksimal dalam mengikuti kegiatan.
2. *Games* yang digunakan dalam penelitian ini dinilai siswa kurang menarik dan kurang inovatif sehingga ada sedikit dari mereka yang mengeluhkan hal tersebut.
3. Kemampuan kerjasama yang diterapkan oleh siswa masih terbatas dalam siklus penelitian, dan kemungkinan aspek perilaku kerjasama siswa secara menyeluruh terjadi diluar siklus. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor kematangan remaja dalam proses perkembangannya.
4. Fasilitator sangat berpengaruh dalam keberhasilan *games*, oleh karena itu perlu adanya pelatihan dan persiapan khusus bagi fasilitator demi terlaksananya *games* yang baik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah kesimpulan dan saran dari hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan kerjasama melalui *games* :

#### **A. Kesimpulan**

Pemberian tindakan *games* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan kerjasama mulai dari pratindakan ke skor pasca tindakan I kemudian ke skor pasca tindakan II. Hasil skor rata-rata *pre test* siklus I sebesar 121,96; kemudian meningkat setelah *post test* I 141,76; dan pada *post test* II meningkat menjadi 148,76 pada siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten.

Hasil observasi setelah pasca tindakan menunjukkan siswa sudah mengalami perubahan dan peningkatan. Siswa mampu berkomunikasi dengan baik, berkoordinasi atau mengatur emosi masing-masing, dapat membuka diri dengan teman lain, kooperasi atau bekerja secara individu maupun kelompok dalam mencapai tujuan yang diharapkan dan saling tukar informasi dengan baik.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa adanya peningkatan kerjasama siswa . Hasil tersebut menunjukkan siswa sudah mengerti dan memahami makna kerjasama yang baik bagi dirinya. Dengan kerjasama siswa dapat menghemat energi dan waktu untuk mencapai tujuan. Selain itu dengan selalu berinteraksi dengan temannya perkembangan psikomotorik siswa akan lebih terlihat karena siswa yakin mereka tidak bisa hidup sendirian tanpa adanya bantuan dari orang

lain, maka dari itu keberadaan sikap kerjasama harus mereka kembangkan. Peningkatan skor kemampuan kerjasama siswa diperoleh melalui enam tindakan yang dilakukan dengan melalui kegiatan *games*.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling**

Guru BK diharapkan dapat menggunakan *games* sebagai sarana dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa dan dapat mengembangkan *games* kerjasama ini dalam memberikan layanan bimbingan bagi siswa. Selain hal itu, guru BK sebagai fasilitator lebih mengembangkan diri agar terciptanya *games* yang sesuai dengan yang diharapkan.

### **2. Bagi Siswa**

Kemampuan kerjasama siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten telah mengalami peningkatan melalui *games*. Oleh karena itu disarankan kepada siswa agar kemampuan kerjasama siswa yang telah dimiliki dapat dipertahankan dan dikembangkan dalam kehidupannya, baik dikeluarga, disekolah maupun dimasyarakat.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peningkatan kemampuan kerjasama dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik *games*, tetapi masih ada kelemahan atau kekurangan seperti *games* yang monoton dan membuat siswa bosan. Hendaknya peneliti

selanjutnya dapat memodifikasi teknik *games* tersebut menjadi lebih baik agar siswa lebih semangat dan antusias dalam pelaksanaannya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Soenarno. (2006). Attactive Games for All Seminar Purposes .Sebuah Catatan Khusus Tentang permainan kusus untuk forum ilmiah. *Makalah*. Hlm. 1-8.
- Anthony Robert N. (2006). *Team work games*. Jakarta: Tim Maxi Plus.
- Anwar. (2006). *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education)*. Bandung: Alfabeta.
- Baron, R.A. and Byrne, D. (1994). *Social Psychology : Understanding Human Interaction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Bornstein, M. R., Bellack, A. S., Hersen, M. (1977). Social-Skills Training For Unassertive Children. *Jurnal Komunikasi*. 10(2). 183-190.
- Burhan N, Gunawan, Marzuki. (2009). *Statistika Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Chang, R. Y. (1999). *Sukses melalui kerja sama tim: Seri panduan praktis*. Jakarta: Gramedia.
- *Membangun tim yang dinamis: Seri panduan praktis no. 8*. Jakarta: Gramedia.
- Cohen dan Prusak. (2001). *In Good Company*,. Boston: Harvard Business School Press.
- Cooley, Charles Horton.(1995). *The Theory of Transportation*. American Economic.
- Dariyo .(2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Davis, A. (2003). *Everything You Should Know About Public Relation*. Jakarta: Gramedia.
- Davis. (2006). *Perilaku dalam Organisasi 1*. Jakarta : Erlangga.
- Devito, J.A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia*. Penerjemah : Maulana, A. Jakarta: Profesional Books.
- Dockett, Sue & Marilyn Fleeer.(2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood : Bending The Rules*. Australia : Australian Print.
- Doni Koesoema. (2010). *Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak di Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Eggen, Paul dan Kauchak, Don, 2004. *Educational Psychology Windows on Classroom. Sixth Edition*. Pearson Prentice-Hall, inc, New Jersey.
- Eitington, J. E., (1996). *The Winning: Winning Ways to Involve People In Learning*,, Houston: Gulf Publishing Company.
- Eva Imania Eliasa. (2011). Permainan (games) dalam Bimbingan dan Konseling. *Makalah*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Faizah. (2008). Progam Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Tesis*. Tidak diterbitkan. SPS UPI Bandung.
- Fandy Tjiptono (2000). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Geldard, Kathryn, dan Geldard, David (2001). *Konseling Remaja : Pendekatan Proaktif Untuk Anak Muda*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hendri Bun. (2009). *300 Game kreatif*. Yogyakarta : Gradien Mediatama.
- Hurlock B. Elizabeth. (1990). *Developmental Psychology*. Jakarta: Erlangga .
- Isbandi Rukminto Adi. (1994). *Psikologi, Pekerjaan Sosial dan Ilmu Kesejahteraan Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Isjoni Ishaq. (2007). *Pembelajaran Meningkatkan Komunikasi antar pribadi*. Bandung : Pustaka Pelajar.
- Johnson, D.W. & Johnson, R.T, & Holubec, E. (1991). *Circles of learning*. Edina:
- Kusnadi. (2003). *Masalah, Kerjasama, Konflik dan Kinerja*. Malang : Taroda.
- Lie. (2007). *Cooperative Learning* . Jakarta. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Moeslichatoen. (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mohammad Jafar Hafsah.(2000). *Kemitraan Usaha, Konsepsi dan Straregi*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Muro, J. J., dan Kottman, T. (1977). *Guidance and Counseling in the Elementary and Middle Schools: A Practical Approach*. Iowa: Brown and Bechmark Publishers.
- Nana Sudjana. (2006). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*.Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nandang Rusmana. (2009). *Permainan (Game & Play)*.Bandung: Rizqi Press.
- Pamudji .(1999). *Komunikasi Antar Daerah*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Potter, P.A, Perry, A.G. (2005). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses, Dan Praktik*.Edisi 4. Volume 1. Alih Bahasa : Yasmin Asih, dkk. Jakarta : EGC.
- Riduwan.(2007).*Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*.Bandung: Alfabeta.
- Robbins. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Roestiyah, N. K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT Rineka Cipta .
- Schaefer M. 2003. Behavioural endpoints in Earth worm *ecotoxicology*. *Jurnal evaluation of different test system in soil toxicity assessment*. J Soils Sediments 3 (2):79-84.

- Siti Fatonah. (2010). *Tahapan & Sistematika Usulan Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Soekanto, Soerjono. (1986). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sudjana. (2006). *Lingkup Kerjasama Publik*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujati.(2000). *Penelitian Tindakan Kelas*.FIP. Yogyakarta.
- Suwarjo & Eva Imania Eliasa. (2011). *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*.Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. (1996). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.Bagian Pertama Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Depdikbud.
- Sweeney,D.S dan Homeyer.(1999). *Handbook of Group Play Therapy: How Do It, How It Work, Whom It's Best For*. San Francisco: Jossey-Bass Publisher.
- Syaifudin Azwar. (2004). *Reliabilitas dan Validitas* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syamsu Yusuf. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung .PT Rosdakarya.
- Tangkilisan. (2003). *Kebijakan Publik yang Membumi*. Yogyakarta: Lukman offset & YPAPI.
- Tim Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990). *Kamus besar bahasa Indonesia. Edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik*.Jakarta: Prestasi Pustaka.
- West, Michael. (2002). *Kerjasama yang Efektif*. Cetakan kelima. Penerjemah: Srikandi Waluyo. Penerbit Kanisius. Yogyakarta.
- Widyastuti , dkk. (2009). *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Fitramaya.
- William, Joy. (2011). Effective team work can improve the care of older people With diabetes .*Journal of diabetes nursing*. Diakses dari <http://www.thejournalofdiabetesnursing.co.uk/media/content/master/1332/files/pdf/dn15-3pg109112.pdf>. pada tanggal 20 Febuari 2013, jam 21.00WIB.
- Yalom, I.D. (1985). *The Theory and Practice of Group Psychotherapy*.New York: Basic Books, Inc Publisher.

## ANGKET KEMAMPUAN KERJASAMA *(Sebelum Uji Validitas)*

Nama :

No. Absen :

### PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah nama lengkap dan kelas Adik dengan jelas.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama, jawaban tidak ada betul dan salah maka pilihlah sesuai dengan kondisi Adik sebenarnya.
3. Pada lembar jawab terdapat 4 jawaban yaitu :  
 Sangat Sesuai (SS)  
 Sesuai (S)  
 Tidak Sesuai (TS)  
 Sangat Tidak Sesuai (STS)
4. Jawablah pada tempat yang sudah tersedia dengan member tanda centang (✓) atau silang (X).

Contoh :

No	Item Pertanyaan	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu senang membantu pekerjaan orang lain	V			

5. Jika jawaban yang telah anda pilih ternyata tidak sesuai dan anda ingin menggantinya maka berikan tanda sama dengan (=).

Contoh:

No	Item Pertanyaan	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu senang membantu pekerjaan orang lain	V		V	

Selamat mengerjakan ^\_^

## ANGKET KEMAMPUAN KERJASAMA

No	Item pernyataan	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mudah bergaul dengan orang lain .				
2.	Saya sulit bergaul dan berbicara dengan orang lain				
3.	Saya menyelesaikan tugas kelompok bersama teman-teman.				
4.	Saya terlebih dulu mengatur diri sendiri daripada mengatur orang lain				
5.	Saya menghargai setiap perbedaan ide dalam kelompok.				
6.	Saya lebih suka mengatur orang lain dari pada mengontrol diri saya sendiri				
7.	Saya selalu mengekspresikan perasaan saya kepada orang lain				
8.	Saya tidak marah, jika ide saya tidak diterima dalam kelompok				
9.	Saya akan bersifat terbuka kepada teman dalam membangun kelompok kerja yang solid				
10.	Saya pesimis dengan kemampuan teman dalam mengemban tugas kelompok				
11.	Saya taat dan patuh terhadap aturan-aturan dalam kerjasama demi majunya kelompok kerja				
12.	Saya terbuka kepada orang lain tentang perasaan saya.				
13.	Saya siap menegur anggota lain, jika hal itu memang benar dan menjadikan kerjasama lebih baik				
14.	Saya sering menyelesaikan tugas kelompok sendirian.				
15.	Saya percaya dengan kemampuan saya untuk memajukan kerjasama kelompok				
16.	Saya akan lebih mandiri dan produktif jika bekerja secara kelompok.				
17.	Saya beranggapan ide saya yang paling benar dibanding teman lain				
18.	Saya sering mengandalkan teman untuk menyelesaikan tugas kelompok				
19.	Saya cenderung menutupi perasaan saya kepada orang lain				
20.	Saya berusaha sekuat tenaga dalam mencapai tujuan bersama				
21.	Saya merasa tidak diuntungkan jika bekerjasama dengan orang lain .				
22.	Saya tidak mempedulikan aturan-aturan yang dibuat dan disepakati dalam kerjasama kelompok				
23.	Saya tidak yakin dengan kemampuan saya dalam bekerjasama dengan orang lain				
24.	Saya cenderung menutup diri dan lari ketika menghadapi permasalahan.				

25.	Saya cenderung sungkan dan tidak bisa bekerja secara kelompok.				
26.	Saya berusaha melaksanakan tugas yang telah diamanatkan dengan semaksimal mungkin.				
27.	Saya sulit beradaptasi dalam lingkungan kerja kelompok				
28.	Saya berusaha menyemangati anggota lain untuk bekerja semaksimal mungkin dalam kerjasama				
29.	Saya keluar dari kelompok, jika saya tidak sepaham dengan tujuan kelompok				
30.	Saya merasa tidak bisa hidup tanpa berinteraksi dengan orang lain				
31.	Saya cenderung menutup diri jika masuk dalam kelompok kerja				
32.	Saya yakin jika teman-teman selalu memberikan ide kreatif dalam mendukung kemajuan kelompok				
33.	Saya sanggup ditugasi apa saja demi kelancaran kelompok kerja				
34.	Saya cenderung cuek terhadap teman kerjasama saya				
35.	Saya lebih percaya dengan anggota kelompok lain dibandingkan teman kelompok sendiri				
36.	Saya yakin pekerjaan jika dilakukan bersama akan lebih maksimal hasilnya				
37.	Saya enggan menyapa orang yang baru saja kenal				
38.	Saya selalu puas dengan hasil kerjasama yang saya lakukan bersama				
39.	Saya kesulitan memenuhi hasrat dan keinginan saya ketika bekerjasama				
40.	Saya merasa tidak puas dengan hasil kerjasama yang saya lakukan.				
41.	Saya selalu memberikan sumbangan uang dan tenaga untuk kemajuan kelompok kerja.				
42.	Saya selalu bertanya kepada teman, jika kesulitan mengemban tugas				
43.	Saya selalu setengah-setengah dalam mengemban tugas kerja kelompok.				
44.	Saya hanya bersikap pasif dalam kerjasama dengan teman				
45.	Saya yakin teman-teman akan selalu bekerja sekuat tenaga untuk menyelesaikan tugas kelompok.				
46.	Saya lebih percaya dengan teman sekelompok dibandingkan dengan teman kelompok lain				
47.	Saya hanya memberikan sumbangan materi/uang dalam proses kerjasama				
48.	Saya selalu menemukan ide kreatif untuk mengembangkan kerjasama dengan orang lain				
49.	Saya sering berbohong dalam lingkup kerjasama dengan teman				

50.	Dalam kondisi minimnya keuangan kelompok ,Saya enggan memberikan sumbangan dana				
51.	Saya selalu terbuka dan cerita kepada teman ketika menghadapi permasalahan				
52.	Saya selalu memberikan informasi penting tentang kemajuan kelompok				
53.	Saya sering menyela pembicaraan orang lain				
54.	Saya berusaha mewujudkan tujuan kelompok kerja dengan sepenuh hati dan tanpa paksaan dari pihak luar				
55.	Saya selalu buntu dalam mengembangkan ide ketika bekerjasama				
56.	Saya optimis dengan kemampuan teman-teman saya				
57.	Saya enggan kepada orang lain ketika mengalami kesulitan				
58.	Saya selalu memberika sumbangan dana jika kelompok mengalami krisis keuangan				
59.	Saya cenderung menyalahkan orang lain jika gagal dalam bekerjasama				
60.	Saya berusaha menahan keegoisan saya untuk kelancaran dalam bekerjasama				

## HASIL SPSS UJI INSTRUMEN

### Reliability

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,917	60



**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	170,8000	319,614	,437	,915
Butir_2	170,9667	320,585	,425	,916
Butir_3	170,6000	315,628	,478	,915
Butir_4	170,1333	326,326	,123	,917
Butir_5	170,7000	315,183	,552	,914
Butir_6	170,4000	319,007	,372	,916
Butir_7	170,8333	316,420	,424	,915
Butir_8	170,8333	317,868	,460	,915
Butir_9	170,6000	318,455	,399	,916
Butir_10	170,9667	317,551	,440	,915
Butir_11	170,8667	321,223	,428	,916
Butir_12	170,9333	331,513	-,096	,920
Butir_13	170,8333	313,454	,418	,915
Butir_14	170,6000	316,662	,470	,915
Butir_15	170,9000	317,197	,509	,915
Butir_16	171,0000	319,586	,420	,915
Butir_17	170,4667	317,085	,408	,915
Butir_18	171,0000	319,448	,390	,916
Butir_19	170,9000	313,128	,557	,914
Butir_20	170,6667	332,023	-,122	,920
Butir_21	170,9333	316,685	,421	,915
Butir_22	170,7333	315,444	,413	,915
Butir_23	170,6333	317,206	,506	,915
Butir_24	170,4667	323,982	,188	,917
Butir_25	171,0333	317,620	,463	,915
Butir_26	170,9667	316,378	,454	,915
Butir_27	170,9000	318,852	,481	,915
Butir_28	170,6333	317,482	,454	,915
Butir_29	170,9333	317,513	,534	,915
Butir_30	170,1667	327,592	,047	,918
Butir_31	170,8000	316,372	,462	,915
Butir_32	170,6333	316,309	,467	,915
Butir_33	170,8000	315,821	,519	,915
Butir_34	170,6667	326,851	,058	,919
Butir_35	170,7000	314,631	,501	,915
Butir_36	170,7000	316,700	,454	,915
Butir_37	170,9000	316,921	,446	,915
Butir_38	170,6667	314,506	,520	,914
Butir_39	171,0333	319,826	,450	,915
Butir_40	170,8333	316,833	,504	,915
Butir_41	170,7667	315,151	,415	,915
Butir_42	170,7000	316,079	,514	,915
Butir_43	170,8333	322,695	,280	,916
Butir_44	170,6667	317,816	,459	,915
Butir_45	170,7667	315,978	,408	,915
Butir_46	170,8667	325,292	,119	,918
Butir_47	171,1000	318,024	,441	,915
Butir_48	170,7000	317,459	,457	,915
Butir_49	170,5000	327,293	,059	,918
Butir_50	170,3333	319,333	,374	,916
Butir_51	170,6333	312,240	,502	,915
Butir_52	170,5000	316,328	,475	,915
Butir_53	171,0667	319,099	,482	,915
Butir_54	170,5667	319,013	,428	,915
Butir_55	170,9000	334,369	-,201	,921
Butir_56	170,8000	316,234	,414	,915
Butir_57	170,8333	312,902	,452	,915
Butir_58	170,6333	316,447	,387	,916
Butir_59	170,5000	316,052	,429	,915
Butir_60	170,5667	317,013	,390	,916

**Kisi-Kisi angket Kemampuan Kerjasama ( Setelah Uji Validitas)**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item		$\Sigma$
			+	-	
Kemampuan Kerjasama	Komunikasi	Membangun interaksi dan mengungkapkan pesan atau informasi kepada orang lain	1, 6, 24, 41	2, 17, 30, 43	8
	Koordinasi	Membangun kelompok kerja	3, 8, 14, 46	12, 25 23, 27	8
		Menyatukan ide atau gagasan	4, 7, 29, 39	11, 15,	6
		Mengatur proses kerjasama	, 22, 31, 10	16, 33, 5, 19,	7
		Berusaha meningkatkan kepercayaan dalam kerjasama	13, 37, 45,	20, 9, 28	6
	Kooperasi	Berusaha bersama mencapai tujuan yang diharapkan	, 50 44, 26, 35	32, 21 18, 49, 47	9
	Saling tukar informasi	Berusaha memberikan sumbangan fisik maupun psikis	34, 42, 48	38, 36, 40	6
	Jumlah :		25	25	50

## ANGKET KEMAMPUAN KERJASAMA *(sesudah uji valid)*

Nama :

No. Absen :

### PETUNJUK PENGISIAN

6. Tulislah nama lengkap dan kelas Adik dengan jelas.
7. Bacalah pernyataan dengan seksama, jawaban tidak ada betul dan salah maka pilihlah sesuai dengan kondisi Adik sebenarnya.
8. Pada lembar jawab terdapat 4 jawaban yaitu :  
 Sangat Sesuai (SS)  
 Sesuai (S)  
 Tidak Sesuai (TS)  
 Sangat Tidak Sesuai (STS)
9. Jawablah pada tempat yang sudah tersedia dengan member tanda centang (√) atau silang (X).

Contoh :

No	Item Pertanyaan	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu senang membantu pekerjaan orang lain	V			

10. Jika jawaban yang telah anda pilih ternyata tidak sesuai dan anda ingin menggantinya maka berikan tanda sama dengan (=).

Contoh:

No	Item Pertanyaan	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu senang membantu pekerjaan orang lain	V		V	

Selamat mengerjakan ^\_^

## ANGKET KEMAMPUAN KERJASAMA

No	Item pernyataan	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mudah bergaul dengan orang lain .				
2	Saya sulit bergaul dan berbicara dengan orang lain				
3	Saya menyelesaikan tugas kelompok bersama teman-teman.				
4	Saya menghargai setiap perbedaan ide dalam kelompok.				
5	Saya lebih suka mengatur orang lain dari pada mengontrol diri saya sendiri				
6	Saya selalu mengekspresikan perasaan saya kepada orang lain				
7	Saya tidak marah, jika ide saya tidak diterima dalam kelompok				
8	Saya akan bersifat terbuka kepada teman dalam membangun kelompok kerja yang solid				
9	Saya pesimis dengan kemampuan teman dalam mengemban tugas kelompok				
10	Saya taat dan patuh terhadap aturan-aturan dalam kerjasama demi majunya kelompok kerja				
11	Saya siap menegur anggota lain, jika hal itu memang benar dan menjadikan kerjasama lebih baik				
12	Saya sering menyelesaikan tugas kelompok sendirian.				
13	Saya percaya dengan kemampuan saya untuk memajukan kerjasama kelompok				
14	Saya akan lebih mandiri dan produktif jika bekerja secara kelompok.				
15	Saya beranggapan ide saya yang paling benar dibanding teman lain				
16	Saya sering mengandalkan teman untuk menyelesaikan tugas kelompok				
17	Saya cenderung menutupi perasaan saya kepada orang lain				
18	Saya merasa tidak diuntungkan jika bekerjasama dengan orang lain .				
19	Saya tidak mempedulikan aturan-aturan yang dibuat dan disepakati dalam kerjasama kelompok				
20	Saya tidak yakin dengan kemampuan saya dalam bekerjasama dengan orang lain				
21	Saya cenderung sungkan dan tidak bisa bekerja secara kelompok.				
22	Saya berusaha melaksanakan tugas yang telah diamanatkan dengan semaksimal mungkin.				

23	Saya sulit beradaptasi dalam lingkungan kerja kelompok				
24	Saya berusaha menyemangati anggota lain untuk bekerja semaksimal mungkin dalam kerjasama				
25	Saya keluar dari kelompok, jika saya tidak sepaham dengan tujuan kelompok				
26	Saya cenderung menutup diri jika masuk dalam kelompok kerja				
27	Saya yakin jika teman-teman selalu memberikan ide kreatif dalam mendukung kemajuan kelompok				
28	Saya sanggup ditugasi apa saja demi kelancaran kelompok kerja				
29	Saya lebih percaya dengan anggota kelompok lain dibandingkan teman kelompok sendiri				
30	Saya yakin pekerjaan jika dilakukan bersama akan lebih maksimal hasilnya				
31	Saya enggan menyapa orang yang baru saja kenal				
32	Saya selalu puas dengan hasil kerjasama yang saya lakukan bersama				
33	Saya kesulitan memenuhi hasrat dan keinginan saya ketika bekerjasama				
34	Saya merasa tidak puas dengan hasil kerjasama yang saya lakukan.				
35	Saya selalu memberikan sumbangan uang dan tenaga untuk kemajuan kelompok kerja.				
36	Saya selalu bertanya kepada teman, jika kesulitan mengemban tugas				
37	Saya hanya bersikap pasif dalam kerjasama dengan teman				
38	Saya yakin teman-teman akan selalu bekerja sekuat tenaga untuk menyelesaikan tugas kelompok.				
39	Saya hanya memberikan sumbangan materi/uang dalam proses kerjasama				
40	Saya selalu menemukan ide kreatif untuk mengembangkan kerjasama dengan orang lain				
41	Dalam kondisi minimnya keuangan kelompok, Saya enggan memberikan sumbangan dana				
42	Saya selalu terbuka dan cerita kepada teman ketika menghadapi permasalahan				
43	Saya selalu memberikan informasi penting tentang kemajuan kelompok				
44	Saya sering menyela pembicaraan orang lain				
45	Saya berusaha mewujudkan tujuan kelompok kerja dengan sepenuh hati dan tanpa paksaan dari pihak luar				
46	Saya optimis dengan kemampuan teman-teman saya				
47	Saya enggan kepada orang lain ketika mengalami kesulitan				

48	Saya selalu memberika sumbangan dana jika kelompok mengalami krisis keuangan				
49	Saya cenderung menyalahkan orang lain jika gagal dalam bekerjasama				
50	Saya berusaha menahan keegoisan saya untuk kelancaran dalam bekerjasama				

## ***GAMES SEE OUR FEET 1***

Tujuan Games	: Bekerjasama dalam satu tujuan
Waktu	: 20 Menit
Bahan	: Tali Rafia
Jumlah peserta	: Lima orang/kelompok
Langkah permainan	:

Kegiatan dilanjutkan dengan mengkondisikan kelompok dilapangan/halaman depan sekolah. Mengatur setiap kelompok untuk berbaris secara bersap kebelakang, kemudian mengikat masing-masing kaki kanan dan kaki kiri teman disampingnya, selanjutnya peneliti peneliti memberikan aba-aba kepada semua kelompok untuk bergerak menyamping kira 50 meter dari start sampai finish. Dalam proses menempuh garis finish yang terdiri dari beberapa rintangan setiap peserta tidak diperbolehkan mengeluarkan suara apapun. Tim yang cepat sampai garis finis dinyatakan sebagai pemenangnya

## ***GAMES SEE OUR FEET 2***

Tujuan Games	: Bekerjasama , Kepemimpinan dan Tanggung Jawab
Waktu	: 20 Menit
Bahan	: Tali Rafia dan Balon
Jumlah peserta	: Lima orang/kelompok
Langkah permainan	:

Mengkondisikan kelompok dilapangan/halaman depan sekolah. Mengatur setiap kelompok untuk berbaris secara bersap kebelakang, kemudian mengikat masing-masing kaki kanan dan kaki kiri teman disampingnya. Hal ini sama dengan *games see our feet 1*, hanya saja pada *games* ini di garis finis ada satu balon yang harus dibawa kelompok *games* ke garis start, aturannya balon tidak boleh dibawa dengan tangan dan balon tidak boleh jatuh ke tanah , kelompok yang sampai garis start dan berhasil membawa balon secara berkelompok serta berhasil melewati rintangan dinyatakan sebagai pemenangnya.



## ***GAMES THE TALLEST BUILDING***

Tujuan Games	: Kerjasama, Tukar informasi, menjalin komunikasi
Waktu	: 15 Menit
Bahan	: Peralatan Siswa (tas, sepatu, penggaris, dll)
Jumlah peserta	: Lima orang/kelompok
Langkah permainan	:

*Games the tallest building.* Pada awalnya ketua mengkondisikan kelompoknya, kemudian setiap anggota kelompok mengeluarkan peralatan/benda yang dibawanya selanjutnya diminta menyusun benda tersebut setinggi mungkin secara kelompok dan tidak boleh bersuara atau bercakap-cakap dengan teman kelompoknya. Permainan ini dibutuhkan waktu 15 menit untuk menyusun bangunan tersebut. Bangunan yang paling tinggi adalah pemenangnya.

## ***GAMES BLIND DRAGON***

Tujuan Games : Kerjasama, kepemimpinan, tanggung jawab, saling percaya,

Waktu : 20 Menit

Bahan : tempat pensil, slayer /penutup mata

Jumlah peserta : Lima orang/kelompok

Langkah permainan :

Kegiatan dibuka dengan Mengkondisikan kelompok. Kegiatan kemudian dilanjutkan memilih pemimpin diantara mereka, kemudian peserta ditutup kecuali pemimpinnya. Posisi pemimpin berada didepan peserta yang ditutup matanya. Para peserta berbaris lurus kedepan saling memegang pundak peserta di depannya. Begitu pula peserta paling depan , harus memegang pundak pemimpinnya. Peserta wajib mengikuti semua petunjuk dari pemimpinnya untuk menemukan tempat pensil. Misalkan ketika diperintahkan jalan jongkok berarti mereka harus jalan jongkok. Kelompok yang dapat menemukan tempat pensil secara cepat dinyatakan sebagai pemenangnya.

## ***GAMES THE LONGEST TIE***

Tujuan Games	: Kerjasama, Komunikasi Interpersonal, Imajinasi
Waktu	: 15 Menit
Bahan	: Peralatan Siswa dan Slayer Penutup Kepala
Jumlah peserta	: Lima orang/kelompok
Langkah permainan	:

*games The Longest Tie*, setiap anggota kelompok mengeluarkan peralatan/benda yang dibawanya kemudian diminta menyusun bukan keatas melainkan secara memanjang. Peraturannya setiap anggota kelompok menyusunnya secara bergantian dan peserta yang sedang menyusun harus menutup matanya dengan slayer, tugas peserta lain memberikan isyarat kepada peserta tersebut untuk menyusunnya secara benar dan memanjang Kemudian kelompok yang berhasil menyusun bangunan yang paling panjang selama 15 menit adalah pemenangnya.

### Lembar Observasi Pelaksanaan *Games See Our Feet 1*

No.	Aspek yang diobservasi	Kriteria			Keterangan
		baik	cukup	kurang	
<b>1.</b>	<b>Perencanaan</b>				
	a. Persiapan materi permainan		V		<i>Games see our feet 1</i> disiapkan secara sistematis dan ada unsur melatih kerjasama siswa
	b. Persiapan alat dan bahan permainan		V		Persiapan bahan dan peralatan permainan cukup baik seperti, rafia, dan peralatan yang lainnya
	c. Proses pembentukan kelompok permainan ( <i>games</i> )		V		Pembentukan kelompok games cukup terkondisi dengan baik meskipun ada beberapa siswa yang mengeluhkan tentang anggota kelompoknya yang kurang cocok dengan dirinya, hal ini dapat diatasi peneliti dan guru BK.
<b>2.</b>	<b>Pelaksanaan</b>				
	a. Kemampuan kerjasama (respon kognitif, afektif dan motorik individu saat pelaksanaan permainan)		V		Siswa belum sepenuhnya dapat mengungkapkan ide dalam permainan, masih kesulitan dalam memecahkan tantangan games dan belum mampu bersinergi sepenuhnya dengan teman kelompoknya

	b. Suasana kelompok saat pelaksanaan permainan		V		Suasana kelompok yang terjadi kurang kondusif, yang diwarnai dengan perselisihan anggota kelompok.
3.	Hasil Pelaksanaan			V	Setelah pelaksanaan games siswa belum dapat mengambil manfaat tentang arti penting <i>games see our feet 1</i> , karena pada pelaksanaannya kebanyakan siswa melanggar aturan games dan waktu games yang kurang kondusif (siang hari)

## Lembar Observasi Pelaksanaan *Games See Our Feet 2*

No.	Aspek yang diobservasi	Kriteria			Keterangan
		Baik	cukup	kurang	
<b>1.</b>	<b>Perencanaan</b>				
	a. Persiapan materi permainan	V			Games see our feet 2 disiapkan secara sistematis dan meningkatkan serta mengevaluasi pelaksanaan games see our feet 1
	b. Persiapan alat dan bahan permainan		V		Persiapan bahan dan peralatan permainan cukup baik seperti, rafia, dan serta lima buah balon udara
	c. Proses pembentukan kelompok permainan ( <i>games</i> )	V			Pembentukan kelompok games cukup terkondisi dengan baik , diacak kembali. Terlihat dapa games kedua ini siswa dapat menyatu dengan kelompoknya lebih baik
<b>2.</b>	<b>Pelaksanaan</b>				
	d. Kemampuan Kerjasama (respon kognitif, afektif dan motorik individu saat pelaksanaan permainan)	V			Siswa dapat mengungkapkan ide dalam permainan, terampil dalam memecahkan tantangan games dan mampu menyatu dengan kelompoknya secara baik

	e. Suasana kelompok saat pelaksanaan permainan	V			Suasana kelompok yang terjadi kurang kondusif, yang diwarnai dengan perselisihan anggota kelompok.
3.	Hasil Pelaksanaan	V			Setelah pelaksanaan games siswa belum dapat mengambil manfaat tentang arti penting games see our feet 1, karena pada pelaksanaannya kebanyakan siswa melanggar aturan games dan waktu games yang kurang kondusif (siang hari)

### Lembar Observasi Pelaksanaan *Games Bind Dragon*

No.	Aspek yang diobservasi	Kriteria			Keterangan
		Baik	cukup	kurang	
<b>1.</b>	<b>Perencanaan</b>				
	a. Persiapan materi permainan	V			Games Blind Dragon disiapkan secara sistematis dan ada unsur melatih kerjasama siswa
	b. Persiapan alat dan bahan permainan		V		Persiapan bahan dan peralatan permainan cukup baik seperti slayer (penutup mata) sejumlah 25 siswa.
	c. Proses pembentukan kelompok permainan ( <i>games</i> )	V			Pembentukan kelompok games cukup terkondisi dengan baik , sama dengan kelompok games sebelumnya.
<b>2.</b>	<b>Pelaksanaan</b>				
	a. Kemampuan Kerjasama (respon kognitif, afektif dan motorik individu saat pelaksanaan permainan)	V			Siswa dapat mengungkapkan ide dalam permainan, terampil dalam memecahkan tantangan games, kompak dan mampu menyatu dengan kelompoknya secara baik
	b. Suasana kelompok saat pelaksanaan permainan	V			Suasana kelompok yang terjadi sangat meriah dan semangat, terlihat banyak siswa yang tertawa senang.
3.	Hasil Pelaksanaan	V			Setelah pelaksanaan games, siswa dapat mengambil manfaat



					games tersebut dan ada beberapa dari mereka yang memberikan tanggapan aktif dari pelaksanaan games tersebut, selain itu kemampuan koordinasi, komunikasi dan saling tukar informasi siswa meningkat
--	--	--	--	--	---

## Lembar Observasi Pelaksanaan *The Tallest Building*

No.	Aspek yang diobservasi	Kriteria			Keterangan
		baik	cukup	kurang	
<b>1.</b>	<b>Perencanaan</b>				
	a. Persiapan materi permainan	V			Games the tallest building disiapkan secara sistematis dan ada unsur melatih kerjasama siswa
	b. Persiapan alat dan bahan permainan	V			Mempersiapkan meja sejumlah lima buah, meja ini digunakan untuk alas bangunan yang akan disusun oleh kelompok
	c. Proses pembentukan kelompok permainan ( <i>games</i> )	V			Pembentukan dan pengkondisian kelompok games semakin baik, terlihat sebagian besar mereka dapat berkomunikasi aktif dalam kelompoknya
<b>2.</b>	<b>Pelaksanaan</b>				
	a. Kemampuan Kerjasama (respon kognitif, afektif dan motorik individu saat pelaksanaan permainan)	V			Siswa dapat mengungkapkan ide dalam permainan, terampil dalam menyusun bangunan yang tinggi dan menghargai ide anggota lain
	b. Suasana kelompok saat pelaksanaan	V			Suasana kelompok yang terjadi semakin

	permainan				kondusif, dikarenakan antar siswa dapat menjalin komunikasi dan empati dengan maksimal.
3.	c. Hasil Pelaksanaan	V			Setelah pelaksanaan games, siswa mampu mengambil manfaat dari games the tallest building , menyadari bahwa semua ide dari anggota kelompok sangat konstruktif dalam memajukan kelompoknya dan semuanya tidak akan berjalan tanpa adanya kerjasama yang baik

### Lembar Observasi Pelaksanaan *The Longest Tie*

No.	Aspek yang diobservasi	Kriteria			Keterangan
		baik	cukup	kurang	
<b>1.</b>	<b>Perencanaan</b>				
	a. Persiapan materi permainan	V			Games the tallest building disiapkan untuk menambah materi games yang bersangkutan dengan kemampuan kerjasama siswa
	b. Persiapan alat dan bahan permainan	V			Siswa mempersiapkan peralatan yang dibawanya
	c. Proses pembentukan kelompok permainan ( <i>games</i> )	V			Pembentukan dan pengkondisian kelompok games semakin baik, terlihat sebagian besar mereka dapat berkomunikasi aktif dalam kelompoknya
<b>2.</b>	<b>Pelaksanaan</b>				
	a. Kemampuan Kerjasama (respon kognitif, afektif dan motorik individu saat pelaksanaan permainan)	V			Siswa dapat mengungkapkan ide dalam permainan, saling tukar informasi, memberikan sumbangan materi bagi kelompoknya dan terampil dalam menyusun bangunan yang panjang meskipun

					dalam mata dalam keadaan tertutup
	b. Suasana kelompok saat pelaksanaan permainan	V			Suasana kelompok yang terjadi semakin kondusif, dikarenakan antar siswa dapat menjalin komunikasi dan empati dengan maksimal.
3.	Hasil Pelaksanaan	V			Setelah pelaksanaan games, siswa mampu mengambil manfaat dari games the longests tie , menyadari bahwa semua ide dari anggota kelompok sangat konstruktif dalam memajukan kelompoknya dan semuanya tidak akan berjalan tanpa adanya kerjasama yang baik

### Wawancara Siklus 1 (Wawancara dengan DS)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1. Proses pelaksanaan games	Apakah anda paham dengan aturan games yang telah anda lakukan ?	Saya belum paham sepenuhnya tentang aturan games tersebut
	Bagaimana pendapat anda mengenai games yang telah dilaksanakan ?	Games yang telah dilaksanakan kurang menarik
	Bagaimana kondisi kelompok anda saat proses permainan ?	Kelompok saya kurang kompak , ada pertentangan didalam kelompok kami
2. Hasil Pelaksanaan Games	Kesulitan apa yang anda alami dari games tersebut ?	Keusulitan yang saya temui ketika games see our feet 2, pada games tersebut saya sering terjatuh
	Manfaat apa yang anda peroleh dari kegiatan games tersebut ?	Manfaat yang saya peroleh yaitu arti arti kerjasama, konsentrasi dan potensi diri lebih penting
	Apakah metode ini menarik dalam meningkatkan kerjasama siswa ?	Cukup menarik, karena games-games tersebut mengajarkan kita banyak hal salah satunya konsentrasi

## Wawancara Siklus 2 (wawancara dengan ST)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1. Proses pelaksanaan games	Apakah anda paham dengan aturan games yang telah anda lakukan ?	Paham, saya mengerti dengan aturan dan cara games yang dilaksanakan
	Bagaimana pendapat anda mengenai games yang telah dilaksanakan ?	Games yang telah dilaksanakan cukup menarik, menghibur, tetapi kurang ada tantangan, jika tantangannya lebih berat mungkin gamesnya akan lebih menarik
	Bagaimana kondisi kelompok anda saat proses permainan ?	Kelompok saya sangat kompak, orangnya dapat bekerja dengan baik, dapat berempati meskipun awalnya kita sering berselisih akibat dari beda pendapat
2. Hasil Pelaksanaan Games	Kesulitan apa yang anda alami dari games tersebut ?	Kesulitan yang saya temui ketika games see our feet 1 dan 2, pada games tersebut kami harus menyeragamkan langkah kesamping agar tidak jatuh, tapi akhirnya kita jatuh, tetapi hal itu tidak menyurutkan semangat kebersamaan kita.
	Manfaat apa yang anda peroleh dari kegiatan games tersebut ?	Manfaat yang saya peroleh yaitu arti kebersamaan, kekompakan, pentingnya kerja tim
	Apakah metode ini menarik dalam meningkatkan kerjasama siswa ?	Cukup menarik, karena games-games tersebut mengajarkan kita banyak hal salah satunya kerjasama siswa

## Wawancara Siklus 2 (Wawancara dengan PU)

<b>Aspek</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1. Proses pelaksanaan games	Apakah anda paham dengan aturan games yang telah anda lakukan ?	Paham, saya mengerti dengan aturan dan cara games yang dilaksanakan
	Bagaimana pendapat anda mengenai games yang telah dilaksanakan ?	Game-games yang dilakukan lebih menarik dibandingkan dengan games sebelumnya
	Bagaimana kondisi kelompok anda saat proses permainan ?	Kelompok kami lebih kompak, karena kami selalu menghargai id-ide dari anggota kelompok
2. Hasil Pelaksanaan Games	Kesulitan apa yang anda alami dari games tersebut ?	Kesulitan saya dan kelompok saya pada saat games the longest tie, karena kita menyusun bangunan tetapi dengan mata tertutup, tetapi hal itu justru membuat menarik
	Manfaat apa yang anda peroleh dari kegiatan games tersebut ?	Manfaat yang saya peroleh yaitu arti kebersamaan, kekompakan, pentingnya kerja tim
	Apakah metode ini lebih menarik dalam meningkatkan kerjasama siswa dibandingkan dengan metode ceramah ?	Games lebih menarik daripada ceramah. Games membuat kita lebih semangat dan lebih kreatif



## Wawancara Siklus 2 (wawancara dengan DN)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1. Proses pelaksanaan games	Apakah anda paham dengan aturan games yang telah anda lakukan ?	Sangat mengerti, karena games tersebut sudah pernah saya lakukan bersama teman-teman SMP
	Bagaimana pendapat anda mengenai games yang telah dilaksanakan ?	Gamesnya lebih menarik dan menantang daripada games yang pertama
	Bagaimana kondisi kelompok anda saat proses permainan ?	Kelompok kami sangat solid,hal ini terbukti saat kita memenangkan games ini
2. Hasil Pelaksanaan Games	Kesulitan apa yang anda alami dari games tersebut ?	Kesulitan saya dan kelompok saya pada saat games the longest tie, karena kita menyusun bangunan tetapi dengan mata tertutup, tetapi hal itu justru membuat menarik
	Manfaat apa yang anda peroleh dari kegiatan games tersebut ?	Manfaat yang saya peroleh yaitu arti kebersamaan, kekompakan, pentingnya kerja tim
	Apakah metode ini lebih menarik dalam meningkatkan kerjasama siswa dibandingkan dengan metode ceramah ?	Games lebih menarik daripada mendengarkan cerita kerjasama, karena melalui games kita dapat langsung praktek dan memberikan sebuah kreasi penuh tentang proses games tersebut

## WAWANCARA DENGAN GURU BK

No	Aspek	Hal yang diungkap	Pertanyaan	Jawaban
1.	Proses Pelaksanaan Games	a. Kesesuaian rencana games	Apakah games yang ditujukan kepada siswa telah sesuai dengan rencananya yang diharapkan ?	Games yang telah dilaksanakan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan dan semuanya berjalan dengan baik
		b. Kesesuaian games dengan Peraturan	Apakah peraturan games yang ditentukan telah dipatuhi oleh para siswa ?	Peraturan games telah dipatuhi siswa, meskipun pada siklus pertama masih ada yang melanggar, tetapi secara keseluruhan semua peraturan dapat dijalankan dengan baik
2.	Hasil Pelaksanaan Games	a. Keberhasilan games dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa	Menurut anda, apakah games yang telah dilaksanakan sudah mempengaruhi sikap kerjasama siswa ?	Hampir keseluruhan games sangat membutuhkan kerjasama siswa, dan di games ini siswa diharapkan mampu memberikan kemampuan tersebut untuk mencapai hasil yang maksimal baik dilingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat
3.	Kemampuan kerjasama siswa	a. Kognitif	Bagaimana respon kognitif siswa setelah tindakan games	Siswa mampu mengolah dan mengembangkan pikirannya dalam

			?	memecahkan tantangan games
		b. Afektif	Bagaimana respon afektif siswa ?	Setelah games dilaksanakan, timbul peningkatan setelah dan sesudah pelaksanaan games, siswa semakin mampu memberikan rasa simpati dan empati terhadap siswa lain dan rasa saling menghargai satu sama lain
		c. Psikomotorik	Bagaimana respon psikomotorik siswa ?	dalam pelaksanaan games , siswa melatih ketrampilan, tangan , kaki dan insting panca indera dalam proses pelaksanaan games tersebut

## SKOR PRE TEST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Jumlah			
EV	1	2	2	4	4	3	1	4	2	3	3	1	1	2	2	4	4	2	3	3	1	1	1	3	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	1	2	1	2	1	98			
AN	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	1	1	3	3	1	2	2	1	3	3	2	2	143			
SK	4	3	3	3	1	2	3	4	4	4	1	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	1	1	4	4	3	1	1	2	3	3	1	1	2	2	3	3	3	4	4	147		
WD	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	4	4	1	1	1	2	3	4	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	94			
WU	3	2	4	3	3	4	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	3	2	1	1	1	3	3	2	1	1	1	2	3	3	2	1	1	1	2	2	95		
FB	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	4	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	95		
TA	3	4	4	4	2	2	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	1	1	3	1	2	2	3	3	2	1	1	2	2	3	3	139		
FA	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	1	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	1	1	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2	4	146		
WP	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	1	2	2	3	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	142		
VK	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	1	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	3	135
YH	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	2	1	1	1	3	1	1	2	2	1	3	1	3	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2	1	1	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	1	2	93			
MG	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	142		
FS	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	1	3	1	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	140	
PU	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	1	3	2	2	1	1	2	2	3	3	1	1	2	2	3	2	2	3	123	
YL	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	4	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	3	1	1	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	3	3	1	1	2	2	1	2	1	2	97	
IT	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	1	2	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	138	
EL	1	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	4	4	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	1	1	2	98		
DN	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	1	1	3	2	2	4	2	2	3	3	4	4	148	
AN	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	2	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	2	3	3	2	3	3	4	2	2	1	1	2	2	3	3	1	1	2	2	3	146		
DS	3	1	1	1	4	3	2	2	3	2	3	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	91		
DST	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	1	1	2	86		
WY	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	1	3	3	1	3	3	4	4	3	4	3	4	2	2	3	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	141	
SR	2	2	4	3	4	2	2	4	4	4	1	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	1	3	3	3	4	4	2	1	1	2	2	1	3	1	1	3	1	1	1	1	135		
DN	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	1	1	2	2	3	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	140		
AP	2	2	4	4	4	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	97		

# SKOR POST TEST 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Jumlah			
EV	1	2	2	4	4	4	3	1	4	2	3	3	1	1	2	2	4	4	2	3	3	1	1	1	3	1	2	1	1	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	105			
AN	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	1	1	3	3	1	2	2	3	3	3	2	2	145			
SK	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	164				
WD	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	1	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	135				
WU	3	2	4	3	3	4	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	129			
FB	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	4	4	4	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	132			
TA	3	4	4	4	2	2	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	1	1	3	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	143			
FA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	161			
WP	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	2	2	3	3	144			
VK	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	1	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	4	146			
YH	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	2	1	1	1	3	1	1	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	135		
MG	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	145		
PS	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	1	3	1	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	1	1	2	2	3	147		
PU	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	145			
YL	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	4	1	1	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	132		
IT	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	1	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	149		
EL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	147			
DN	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	3	4	4	164					
AN	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	163			
DS	3	1	1	1	4	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	139		
DST	2	2	2	1	1	1	1	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	132		
WY	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	1	3	3	1	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	2	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	1	3	3	3	2	1	1	2	2	147
SR	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	1	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	1	3	3	3	4	4	4	2	1	1	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	2	140			
DN	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	1	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	143			
AP	2	2	4	4	4	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	112			

## SKOR POST TEST 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	#	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	jumla	
EV	1	2	2	4	4	3	1	4	2	3	3	1	1	2	2	4	4	2	3	3	1	1	1	3	1	2	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	122		
AN	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	154	
SK	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	164	
WD	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	1	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	143	
WU	3	2	4	3	3	4	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	2	130
FB	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	4	4	4	1	2	2	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	161	
TA	3	4	4	4	2	2	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	142	
FA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	169	
WP	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	2	2	3	3	1	2	2	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	148
VK	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	154
YH	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	2	1	1	1	3	1	1	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	4	2	3	137	
MG	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	1	2	3	3	4	4	4	2	148
FS	3	4	4	4	3	4	3	4	3	1	3	1	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	2	1	2	2	1	1	4	4	2	3	1	1	2	2	3	4	149	
PU	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	148	
YL	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	4	1	1	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	132
IT	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	166
EL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	149	
DN	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	4	4	2	4	4	4	4	169	
AN	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	170
DS	3	1	1	1	4	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	141	
DST	2	2	2	1	1	1	1	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	135
WY	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	165
SR	2	2	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	158		
DN	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	1	2	2	3	3	2	3	2	1	1	2	2	2	146
AP	2	2	4	4	4	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	120

## Dokumentasi



Gambar 1 : Pelaksanaan Games Blind Dragon



Gambar 2 : Pelaksanaan Games see our feet





Gambar 3 : Pelaksanaan Games See our feet 2



Gambar 4 : Pelaksanaan games The Tallest Building





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3697 /UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

10 Juni 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY  
Jl. Jenderal Sudirman 5  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Abdul Hadi  
NIM : 09104244032  
Prodi/Jurusan : Bimbingan dan Konseling/PPB  
Alamat : Trono, Tempursari, Ngawen, Klaten

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SMK Kristen2 Klaten Jl. Wahidin Sudiro Husodo Klaten  
Subyek : Kelas X  
Obyek : Kemampuan Kerjasama  
Waktu : Juni-Agustus 2013  
Judul : Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui *Games* pada Siswa kelas X SMK Kristen 2 Klaten

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1. Rektor (sebagai laporan)  
2. Wakil Dekan I FIP  
3. Ketua Jurusan PPB FIP  
4. Kabag TU  
5. Kasubbag Pendidikan FIP  
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
(BADAN KESBANGLINMAS)**

**Jl Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137  
YOGYAKARTA**

Yogyakarta, 12 Juni 2013

Nomor : 074 / 1273/ Kesbang / 2013  
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas  
Provinsi Jawa Tengah  
Di

SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY  
Nomor : 3697 /UN34.11/PL/2013  
Tanggal : 10 Juni 2013  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul : **"PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI GAMES PADA SISWA KELAS X SMK KRISTEN 2 KLATEN"**, kepada :

Nama : ABDUL HADI  
NIM : 09104244032  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling / Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY  
Lokasi / Obyek : SMK Kristen 2 Klaten Jl Wahidin Sudiro Husodo Klaten  
Waktu Penelitian : Juni s.d Agustus 2013

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY;

Rekomendasi Ijin penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY;
3. Yang bersangkutan.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT**

JL. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122  
EMAIL : KESBANG@JATENGPROV.GO.ID  
SEMARANG - 50136

---

**SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET**

**Nomor : 070 / 1760 / 2013**

- I. DASAR : a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia  
No. 64 Tahun 2011 Tanggal 20 Desember 2011.  
b. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 070 /  
265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY, Nomor 074 / 1459 / Kesbang /  
2013, Tanggal 08 Juli 2013.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas  
Pelaksanaan Penelitian / Survey / di Kabupaten Purbalingga.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
- 1. Nama : Abdul Hadi
  - 2. Kebangsaan : Indonesia.
  - 3. Alamat : Trono, Tempusari, Ngawen, Klaten
  - 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
  - 5. Penanggung Jawab : Kartika Nur Fathiyah, M.Si.
  - 6 Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Games  
Pada Siswa Kelas X SMK Kristen 2 Klaten
  - 7. Lokasi : Klaten
- V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :
- 1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat  
Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk  
mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat  
Pemberitahuan ini.
  - 2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu  
yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang  
mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun  
luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak  
membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan  
terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
  4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.
- VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :  
Juli s.d Oktober 2013
- VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 11 Juli 2013

an. GUBERNUR JAWA TENGAH  
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS  
PROVINSI JAWA TENGAH





**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**  
**(BAPPEDA)**

Jln Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272) 321046 Psw 314-318 Faks 328730  
KLATEN 5742

Nomor : 072/ 742/VII/09  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Klaten, 22 Juli 2013  
Kepada Yth:  
Ka. SMK Kristen 2 Klaten  
Di -

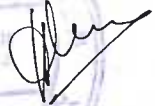
KLATEN

Menunjuk Surat dari Ka. Badan Kesbanglinmas Prop. Jateng No. 070/1756/2013 Tgl 11 Juli 2013 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Wilayah/Instansi Saudara akan dilaksanakan Penelitian :

Nama : Abdul Hadi  
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta  
Pekerjaan : Mahasiswi UNY  
Penanggung jawab : Kartika Nur Fataiyah, M.Si  
Judul : Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui GAMES Pada Siswa Kelas X SMK Kristen 2 Klaten  
Jangka Waktu : 3 BI ( 22 Juli s.d 22 Oktober 2013)  
Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian berupa *hard copy* dan *soft copy* ke Bidang PEPP/Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Besar harapan kami, agar Saudara berkenan memberikan bantuan seperlunya.

An. BUPATI KLATEN  
Kepala BAPPEDA Kabupaten Klaten  
Ub.Sekretaris

  
Hari Budiono, SH  
Pembina Tingkat I  
NIP. 19611008 198812 1 001

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten
3. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip.





YAYASAN PENDIDIKAN KRISTEN KLATEN

**SMK KRISTEN 2 KLATEN**

BIDANG STUDI KEAHLIAN : 1. BISNIS DAN MANAJEMEN

2. TEKNOLOGI DAN REKAYASA

( TERAKREDITASI : AK = A, AP = A, PM = A )

E-mail : smkkrisda\_klt@yahoo.com

Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo 42 Telp/Fax. 322233 Klaten

## SURAT KETERANGAN

Nomor : 306/I03.10/SMK.Kr-2/VIII/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. KRISTIANA KARYAWATI  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMK Kristen 2 Klaten

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ABDUL HADI  
N I M : 09104244032  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Konseling  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di SMK Kristen 2 Klaten dengan judul “PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI GAMES PADA SISWA KELAS X SMK KRISTEN 2 KLATEN” yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2013 s.d. 10 Juni 2013.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 31 Agustus 2013

Kepala SMK Kristen 2 Klaten

